

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年6月21日
第26號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
究極無敵164頁
最強遊戲情報
全面報道
東京玩具展96
《NiGHTS》完全變化全貌公開
《KING OF FIGHTERS'96》七月推出！
SS版《超時空要塞～可有記起愛》全民期待
《高達外傳》首創ORIGINAL GAME STORY
SATURN NETWORKS世嘉勁作擂台大開
《真說 侍魂・武士道烈傳》PS、SS版冬季推出！
《VIRTUA FIGHTER KIDS》大頭公仔登陸SATURN！
《FIGHTING VIPERS》向SATURN機能極限挑戰！
《夢幻模擬戰III》超華麗大型S.RPG！
《銀河英雄傳說》、
《VIRTUA COP II》
《女神異聞錄》
《花小路大作戰》
《心靈咒殺師太郎丸》
《鋼鐵靈域》
《FINALIST》
《櫻大戰》……
街機攻略
霸王忍法帖
SONIC THE FIGHTERS
GUNBLADE NY
SATURN二大射擊遊戲攻略
《DARIUS II》、《疾風魔法大作戰》
續刊SS版「PRO ACTION REPLAY」金手指密碼
HYPER AV遊戲FANS俱樂部
6.4吋LCD電視機一樣可以好正斗！

Psychopad K.O.™



- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™ , Sega Saturn™ , Super Nintendo™



HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD





IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE



All brand names and trademarks are the property of their respective owners.



CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



ISO 9001 : 1994
Certificate No: CC 28

UNIT 1-4, 2/F., HILDER CENTRE, 2 SUNG PING STREET, HUNGHOM, KOWLOON TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336


空想科學世界
The Art of Game
插圖：蘆田豐雄
© 1995,1996 HUDSON SOFT°¸[1[15'ns§@
© 廣井王子 · 蘆田豐雄／集英社
© FUJI TV · 東映動画
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE



暑期遊戲披露宴

等咗你好耐喇！

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說



遊戲索引 (本索引以遊戲種類及筆畫排序)

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溣水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／◆FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、李迪偉 ◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852) 2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866 GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

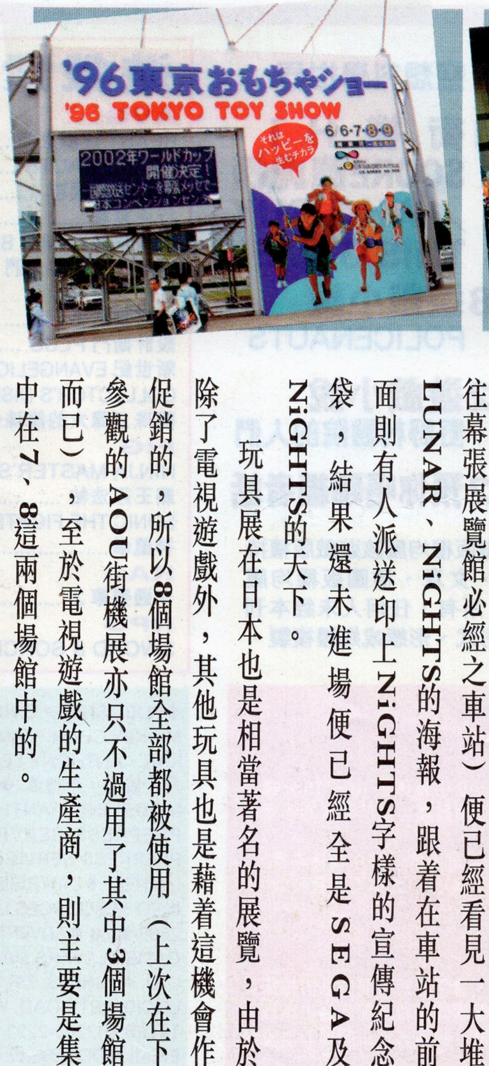
東京玩具展'96













又是一年一度的玩具展了。今年的展覽由6月6日起至6月9日結束，展覽場地同樣是日本千葉的幕張展覽館。為期4日的展覽中，前兩天是非公開的業內人仕進場日，而後兩天則是公開給一般人仕進場的日子。

以聲勢來說，SEGA在今次的玩具展中是完全取勝的，其主要原因當然是和SONY並沒有設置攤位有關，而SEGA亦充份利用了這個機會大搞宣傳，單是你一踏進海濱幕張站（通往幕張展覽館必經之車站）便已經看見一大堆LUNAR、NiGHTS的海報，跟着在車站的前面則有人派送印上NiGHTS字樣的宣傳紀念袋，結果還未進場便已經全是SEGA及NiGHTS的天下。

玩具展在日本也是相當著名的展覽，由於除了電視遊戲外，其他玩具也是藉着這機會作促銷的，所以8個場館全部都被使用（上次在下參觀的AOU街機展亦只不過用了其中3個場館而已），至於電視遊戲的生產商，則主要是集中在7、8這兩個場館中的。

就如上面所說的，不論是保留實力也好，另有策略也好，總之SONY是沒有參加這次展覽的，另外即將要推出NINTENDO 64的任天堂公司亦沒有參加，於是SEGA便成了這次展覽的大哥大，其新作NiGHTS一支獨秀，在畫面及創意上完全壓過對手，看來SATURN要突破300萬台的目標很快便可以達到……

由於今期版位所限，在下只能精選其中一部份最精采的內容給大家，希望下期能將餘下的部分繼續介紹吧……

J.J

SEGA



無需多講，以前是SEGA＝超音鼠SONIC，現在是SEGA＝夢精靈NiGHTS。

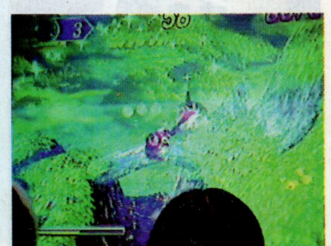
以往一直都只是看到些飛來飛去的照片，直到今次展覽會之日，終於可以知道這是一隻怎樣的遊戲了。

原來，在故事的設定中，NiGHTS和另一隻與他外表相似的傢伙REALA同樣是屬於夢世界的第一級夢精靈，但REALA性格兇殘，和善良的NiGHTS互相敵視，最後更將NiGHTS困在夢之隙縫中，但剛巧艾樂ELLIOT及嘉妮絲CLARIS亦來到了夢之世界，更將NiGHTS救了出來，之後更與NiGHTS同化，在夢的世界中探險。









■雖然這四幅圖只是在遊戲中兩秒內發生的事，但各位亦不難會發現相差很大，可想而知遊戲的節奏是很快的。

遊戲目的何在

當你選擇了使用艾樂或是嘉妮絲來開始遊戲後，便會到達夢之世界，這時NiGHTS大概會在你的附近，你只要走過去救了他(?)出來，便可以開始操作NiGHTS了，接着下來你便要以NiGHTS去收集該版內的所有寶石，寶石是被放在圖版某處的，當你取得了它放回神殿，可前進的路線便會有所改變，當該版所有寶石集齊後，便會到達惡夢界和該版的首領戰鬥。若戰勝了他便可繼續住下一版挑戰(不過展覽會的試玩版是只能玩STAGE 1的……)。

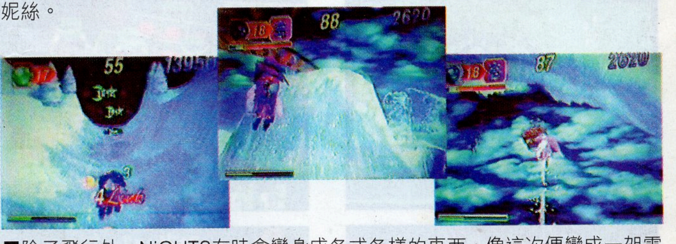


■遊戲開始前要先選擇使用艾樂或嘉妮絲。





■一進入夢的世界時，會有一個箭咀將NiGHTS的所在位置顯示給你知道。



■除了飛行外，NiGHTS有時會變身成各式各樣的東西，像這次便變成一架雪車，遊戲的方式亦會暫時變成向前衝的賽車GAME方式。



■遊戲的主要目的是收集這些被封閉起來的寶石。

點至會死

遊戲進行的時候，畫面中央上方所顯示的，其實是代表你和NiGHTS可同化的時間，若這時間結束，你便會變回艾樂或嘉妮絲，若不能盡快再度和NiGHTS同化的話，一旦被一種時鐘型的敵人捉住便會NIGHTOVER(這遊戲中代表GAMEOVER的名詞)，除此之外，首領戰若受到襲擊會減少時間，若在戰鬥途中限時到達的話，則會即時NIGHTOVER，所以大家必須留意才可。

■集齊了第一版的四枚寶石，NiGHTS便可以前往惡夢界挑戰首領。



■戰鬥的方法是將首領捉住後投出撞向版面兩旁。



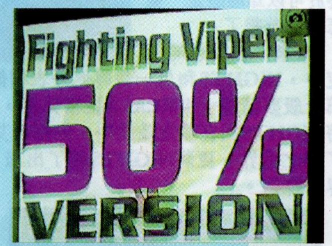
■第一版結束。在這遊戲中，版面是用NIGHT來代表的，1st night便即是第一版了。

FIGHTING VIPERS

以SEGA數個移植自街機的格鬥作品來說，《FIGHTING VIPERS》是有不少人關心的一個作品，原因當然是和這作品在街機版時將MODEL 2的功能用得很盡，怕到了SATURN便會慘不忍睹。

今次在展覽中，《FIGHTING VIPERS》是以50%開發度的姿態出現的，而且亦可以讓到場人仕試玩，感覺上的確是沒有街機版那般流暢(但絕對比PS版侍魂III好！)，但每個動作都能表現出來，沒有跳格的感覺，爆甲的效果亦保留了下來(這個當然了！)，至於將對手打出場外的效果，則算是差了少許，希望日後會有所改善。









LUNAR

LUNAR除了在SEGA的攤位內是宣傳重點之一外，也是「角川書店」的最大銷售重點，在SEGA的攤位內，主要由一部電視不停播着今次SS版新製作的部份動畫片段，至於在一般的電視上，則可以試玩到遊戲的一部分。由於遊戲仍在開發中，所以LOAD碟方面所用的時間頗長(生產商亦特別貼了字條告知試玩人仕)，而且動畫部份亦仍未完成，不過畫面就比MEGA-CD版有了很大改善，線條亦更為幼細。









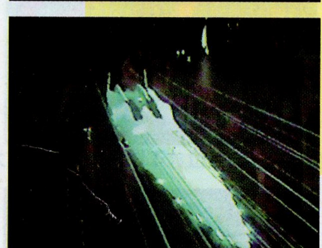
銀河英雄傳說

一套在日本及香港都有一定擁躉的科幻作品，今次將會在SATURN推出最新版本的SLG。一直以來，每次由德間自行推出的銀英傳遊戲作品，總是給人一種「太簡單」的感覺，但今次的SS版則有點不同，雖然今次在玩具展中這作品只有一段宣傳錄影帶片段，但裏面的OP動畫，便有着相當高的水準。當然，遊戲最重要還是實際玩的部分：今次SS版的戰鬥，會採用REALTIME的方式來表現出艦隊與艦隊之間那種每分每刻都留意着對方的行動而改變策略的戰鬥，亦做到了動畫版中艦隊受到攻擊而被一直蠶食時的感覺，而且亦會加入以3D效果來表現的戰鬥畫面，故事中各人物的旗艦亦全部會出現在遊戲之中。

常勝之天才VS不敗之魔術師。這作品相信會在SS上製造出另一次銀英熱潮吧。









RIGLOAD SAGA 2

在SATURN推出的初期，以全多邊形人物加全多邊形圖版來構成的S.RPG《RIGLOAD SAGA》，即將會在SS推出續篇。今次這續篇會重點強化地形高低差的效果，人物及招式的數目會有大幅度的增加，圖版的大小亦會是前作的數倍。





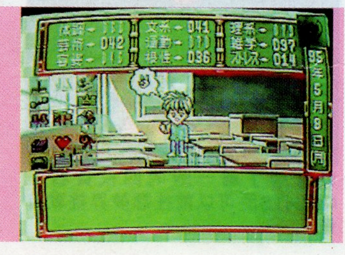




心跳回憶

這個即將在7月推出的遊戲，系統方面相信已經不用多說，今次在展覽中，總算可以看到SS版的畫面，但無論如何，這次SATURN版的限定版已是所有人的目標，而且秋葉原一帶亦已經表明這限定版不接受預定，看來是KONAMI有心要利用搶購來表現出這遊戲的受歡迎程度。





VIRTUA COP 2

《VIRTUA COP 2》在今次的展覽中終於公開讓大家試玩，看了一陣子之後，感覺上和上一集分別不大，只可以說是一個換了場景、材質貼圖較美的遊戲，但和原裝街機相比就有點不足了。






NETWORKS

使用SATURN來接駁MODEM的系統自從去年便已經公佈了會推出，但就一直沒有進一步的資料，不過，今次玩具展中，SEGA就突然將整個系統公開，而且更決定了會在7月27日正式推出市面發售，基本套裝為14800日圓。



當各位購入了SS MODEM基本套裝時，裏面會包括了「SS專用MODEM」、一枚通信對戰用的CD-ROM光碟、一枚用來進入INTERNET所用的CD-ROM光碟、一枚可令你用控制器便足以操作的日本本土網絡NIFTY-SERVE的CD-ROM光碟，一份教你如何在NIFTY-SERVE入會及送你最初1000日圓通話費的套裝，當然亦不會缺少一條用來連接SS及電話機頭的接線(5m)。

除此之外，你還可以另買一個磁碟機(3.5吋)及鍵盤來令使用INTERNET變得更方便，若要玩通信對戰遊戲的話，則要另買一枚MEDIA CARD來支付通信對戰時的費用。



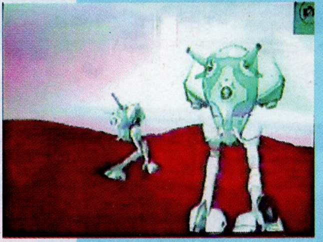
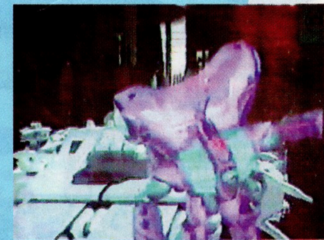
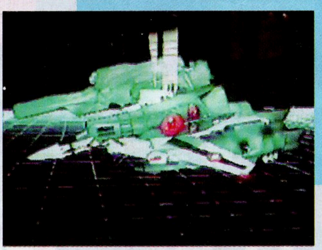
關於通信對戰遊戲方面，第一個作品會是由8月尾開始可以使用的《VIRTUA FIGHTER REMIX》，而《DAYTONA USA REMIX》、《SEGA RALLY》及《WORLD SEASON BASEBALL》這三個作品亦會隨後相繼推出，到底這種服務會否被引進香港呢……



「SEGA SATURN NETWORK」系統圖

MACROSS 可有記起愛

超時空要塞的電影版，相信絕大部分年過20的動畫迷都會看過的吧，這次BANDAI在玩具展中突然公佈會將這電影版的故事製作成橫向射擊遊戲在SATURN推出。會場之內雖然完全沒有任何遊戲內的正式畫面，但就不斷播映着一段交替使用着CG動畫及當年電影版片段的「可有記起愛」，而且CG片段的質素算得上是相當之高，希望不會是個雷聲大、雨點小的作品吧……


月花霧幻譚

這個會在6月28日推出的AVG，採用了2枚CD-ROM的大容量，在會場之中可讓到場的人試玩一下，在下亦試玩了遊戲最初的一小段故事。這時主角正被困在牢獄中，同獄的安東尼見他那麼想離開，便將牢獄的鎖匙交了給他，離開牢獄後的主角拼命的逃走，但四處的門都關上了，最後更被領主哥頓的手下捷度帶到哥頓的面前……感覺上，主角和其他人物的表情都極為豐富，移動時則以動畫來表達，並非「七間秘館」那種硬照接硬照的手法，所以會是一個值得去玩的作品。




EVENTS

在展覽第一天的中午，SEGA方面特別安排了《V.F.》之父「鈴木裕」到場作一次對談式訪問，鈴木裕先生除了談到自己對VF3的看法外，當時場內更放着一塊木板，上面是一位日本相撲手類型的人物，其實他就是VF3的另一位新人物「鷹嵐」。跟着在展覽的第三天時，本來SEGA方面是安排了現時很受歡迎的女聲優(配音員)櫻井智小姐到場表演的，但就因為SEGA方面認為沒有辦法確保有足夠的空間而臨時取消了，令不少特意前來的人失望而回。




TAITO

TAITO是今次玩具展中較普通的一間公司。雖然在攤位的規模上他也不算小，但作為主力的作品則仍然是《超能力大戰》。今次他們亦有像其他公司一樣在會場內舉辦比賽，但參賽人數就只算得上是中規中矩。

攤位之內，TAITO仍展示了多個他們會在各家用機上推出的新作，《忍者戰士疾風+時空少女》是那種多年前的所謂LD GAME，動畫在播映的途中會經常出現一些需要你入指令的部份，假如按錯了掣便會死掉。《東京SHADOW》仍是那些畫面，和上次PLAY STATION EXPO分別不大。

《RAY TRACERS》是TAITO較佳的新作，這遊戲的玩法和TAITO CHASE H.Q.差不多，同樣需要先在限時之內完成一段普通賽車遊戲般的賽道，然後便攻擊該版的首領，當撞至對方HP用完便算是完成了一版。

試玩之下，這遊戲的操作感不錯，雖然賽道上甚少有敵車出現，但每次出現均會故意妨礙你的前進，若是想一下子提高速度的話，則可使用那有限的NITRO。不過，那部科幻型的首領實在令人覺得有點離奇，到底這遊戲的時代設定是如何的？

■雖然不像KOF、鐵拳、街霸、VF等系列般受歡迎，但這個《超能力大戰》總算是TAITO屬於自己的格鬥作品。

■比賽進行期間，會有司儀作現場旁述，令戰況看起來熱鬧得多。



■若有玩過這遊戲的人，大概也會認得她們兩位所扮的是遊戲中哪位角色吧。



■《忍者戰士疾風+時空少女》以畫質來説只可算是一般，始終也是十多年前的遊戲嘛。


■《東京SHADOW》的遊戲畫面。經過最近的AVG熱潮後，這作品不知會否在香港成功呢？



■《RAY TRACERS》的標題畫面。



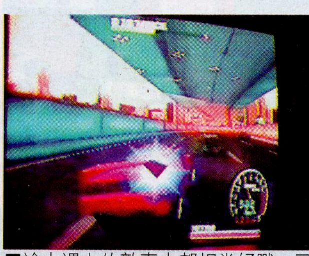
■選擇主角的畫面，每位主角所用的車都有着不同的性能。



■在賽道之中，TAITO公司亦不忘盡量找機會替自己的作品賣廣告。



■賽道之中有時會出現一些凌空飛起的場面。


■途中遇上的敵車大都相當好戰，可以的話最好避免和它們正面衝突。



■採用車內視點時的畫面。



■限時之內走完指定的路線的話，便可以追上該版的首領。



■這一版的首領是兩台四履帶式導彈戰車，你要小心他們發射出來的導彈再撞向他們。



■由於這個只是試玩版，完成了第一版之後便會當GAMEOVER來處理。

MASIYA

相當簡單直接地，MASIYA在今次玩具展中只有一個新作《LANGERISSER III》展出，但已經相當足夠，因為這作品的完成度之高，令所有看過的人都大吃一驚，這次會場之中就設置了6台接上了耳筒的試玩版，大家可以坐着慢慢去試，同時亦能清楚聽到那雄壯的BGM，若然不是今次玩具展的試玩版還未配音的話，肯定會更加完美的。

在遊戲開始之前，首先會沿用上集那種以問答方式，以多條3選1的問題來決定主角的職業及初期狀態值，然後便是開始第一章的故事，在飄浮於空中的浮遊城上，這天是主角正式成為騎士的日子，當儀式結束後，視主角如同兄弟一樣的騎士祖利安發表將會和一名叫莉娜的少女結婚，正當大家為他祝賀時，帝國軍的部隊突然出現，主角和守護浮遊城的威廉侯爵等人一起出陣迎敵，最初大家都是勢均力敵的，但敵方的指揮官歐迪米拉實力遠超眾人估計，結果侯爵戰死，威廉亦受到重傷，主角們只好暫時撤退，而浮遊城亦就此落入了帝國軍的手上。

今集加入了不少新的系統，首先是有關移動方面。直到上集為止，敵我的移動都是在自己的回合時可隨便決定移動的先後順序的，但今次則變成了要先行在移動回合中設定好每支部隊在該回合的移動路線，然後便讓敵我雙方的所有部隊同時進軍，若途中碰上敵軍便會停下，於是戰略上的安排便成為勝負的關鍵，預測敵人的進軍路線來加以截擊，可以大大增加取勝機會。



■以鬼婆扮演遊戲中的女角雖然會有一定號召力，但也要看質素的……



■場館內經常播映着一套質素極高的動畫片段，其實這就是遊戲所用的OP。但以質素來看，簡直就可以和OVA比美。

在正式戰鬥時，過程亦和以往有所不同，今集戰鬥的特點，是會在一個3D的大平面上進行，當雙方接觸後，會先進入一個棋盤式的畫面中，你要在這裏決定指揮官及各部隊的位置，然後便替其中一隊決定所作的行動。你可讓自己的指揮官攻擊敵方的某個支隊，亦可讓己方的某支隊守護自己（指揮官）。

另一方面，這遊戲在故事上亦設計了一些其他遊戲所沒有的系統。一般來說，遊戲中的女主角都是限定了的，但在這遊戲中就一共設定了4位女主角之多，至於她們之中哪一位會成為主角的戀人，則會隨着遊戲的進行方法來決定。



■遊戲的標題畫面。



■最初開始遊戲時，要先接受光之女神問你一些問題。



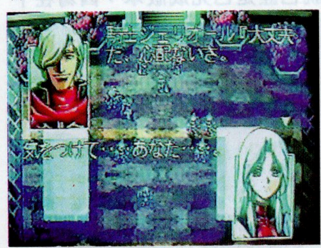
■而你的答案則會忠實地表現在自己的職業及初期能力上面。



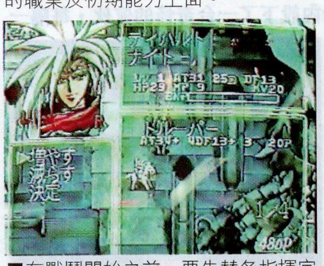
■騎士威廉是浮遊城中最強的騎士，一直都將主角視為是自己的兄弟一樣。



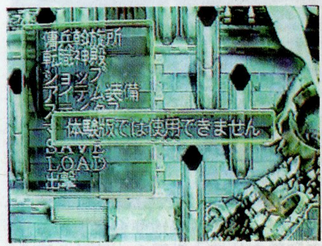
■這天，帝國的軍隊為了奪取浮遊城而再次進行了突襲。



■雖然知道威廉很強，但作為他未婚妻的莉娜仍是相當擔心。



■在戰鬥開始之前，要先替各指揮官購入部隊。



■不過由於這次玩具展所用的是體驗版，所以是不能到商店購入道具的。



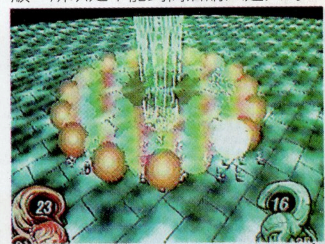
■當雙方的部隊互相接觸時，便會進入戰鬥模式。



■在戰鬥模式中，先要決定各部隊的位置及行動。



■跟着便會進入這種3D式的戰鬥畫面中。雙方的部隊按着設定了的陣式來戰鬥。



■指揮官是整個部隊中攻擊力最強的，但一被打倒便會損失整支部隊，所以必需靈活運用。

BANDAI



BANDAI在今次的玩具展中是較為特別的一間遊戲生產商，因為BANDAI本身在玩具方面亦有很大市場，需要佔用很大的場地，所以BANDAI就將旗下所有子公司（例如BANPRESTO、BANDAI VISIAL、ANGEL……）一律收納在BANDAI的主場館裏面，但這場館的所在地卻是和其他遊戲生產商相距甚遠的1號館，結果每次要往來這兩處地方都要花上不少時間才可……

對於BANDAI來說，今次玩具展中最受人注目的作品，當然就是那個以高達為題材的《機動戰士高達外傳》了，這次BANDAI採用了一種較新的手法，以一年戰爭為背景舞台，創作出一個屬於這SATURN版專有的外傳式故事，而且更是一個全3話的方式分期推出，感覺上就像是OVA一樣的做法，由於整體的銷售期因為這種做法而延長了，生產商也可以花較多的成本去製作了。

但可不要以為主角一定是駕駛着甚麼甚麼試作型高達，因為在今次展覽可試玩的版面中，主角所駕駛的便是一台小小的吉姆，當然亦不可能要求可以一槍擊毀一台渣古了。

今次展覽中，廠商只製作了第一版供到場者試玩，由3台吉姆向自護軍的基地進行夜襲。遊戲的方式可說是介乎於PS版高達和SS的《GUN GRIFFION》之間，同樣是採用了3D視點的方式進行，方向掣負責前後前動及左右水平移動，A掣跳躍、B掣開槍、C掣自動尋找敵人、LR掣則可向左右回轉，試玩過數次之後，給在下的感覺是機械的設定及材質貼圖的手法令MS看起來較有重量感，機體被擊中時的效果亦相當一流，例如當你擊中敵方渣古時，會可以明顯地看到對方因爆炸力而被推後，或許是生產商將這試玩版設定成主角不會被擊毀，最少在下自己亦覺得被擊中那麼多次之後，沒有理由是可以仍然生存的……

除此之外，BANDAI在自己的會場內設下了一台奇怪的傢伙，每隔一定時間便會噴出乾冰，嘈吵非常，其實那是用來宣傳BANDAI在PS上的新作AUBIRDFORCE的，這遊戲所採用的概念是「在真實的3D空間進行戰爭」，簡單來說，一般的SLG最多只有高低的概念及面對方向的概念，而這遊戲則再加入了上下仰角的概念，於是自己的艦隻便可以在一個全天域的空間裏自由地設定位置，但在戰術的要求亦同時會比普通SLG多數倍，若是現時的SLG未能滿足你的要求，這AUBIRDFORCE相信會是一個不錯的選擇。

《高達太空侵略者》雖然仍未推出，但最少在今次玩具展公開的就已經是已完成版本，因為在下就即場用1年戰爭模式爆了一次機……

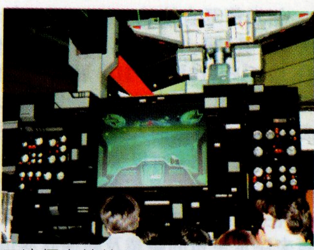
PS的《MEGATUDO 2096》到了今次玩具展終於有其中4名角色是可以試用了，試下之下覺得操作方面算是容易上手，戰鬥時的速度感亦很足夠。至於《龍騎士4》的超任版亦可在場中試玩，原來生產商用了最簡單的方法來處理序章時那一幕「有料」場面……直接將畫面變黑算數……果然是既省容量又不會超越尺度的最佳辦法……



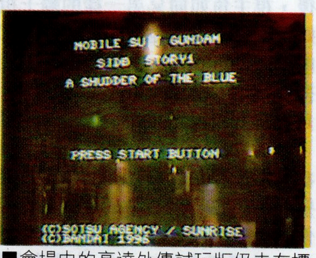
■BANPRESTO以MEGATUDO 2096為主力，至於超任版的同級生2以及龍騎士4則可能是因為大家明知沒有甚麼好東西看，所以也是冷清清的。



■遊戲開始，三台聯邦軍吉姆來到自護軍的基地前面。



■這個大熒幕主要是用來播映高達外傳及AUBIRDFORCE的片段的。



■會場中的高達外傳試玩版仍未有標題畫面，只有這些簡單的文字資料。



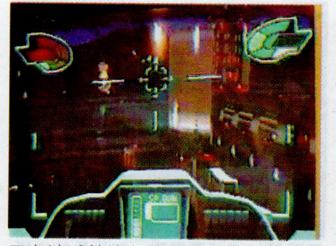
■變成駕駛室畫面後，你便要先跳過這圍欄才可。



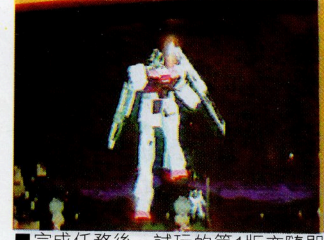
■大概一進入敵機地便會發現隊友正在和敵方的渣古激戰中，這時你可先從空中施以一擊。



■在下就非常欣賞這種擊中敵機時的視覺效果。



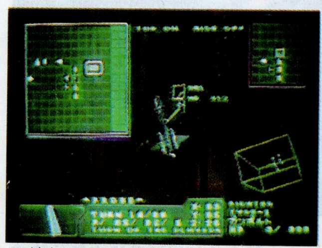
■在消滅敵機之餘，這一戰的主要任務其實是將這些建築物破壞。



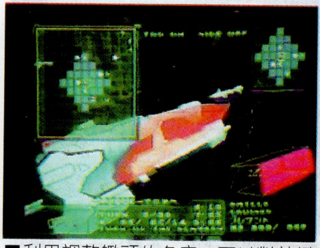
■完成任務後，試玩的第1版亦隨即告一段落。



■《高達太空侵略者》以Q版的CG動畫加插在各版之間，而且更全是改編自PS版的。



■首個以完全3D空間來進行的科幻SLG《AUBIRDFORCE》。

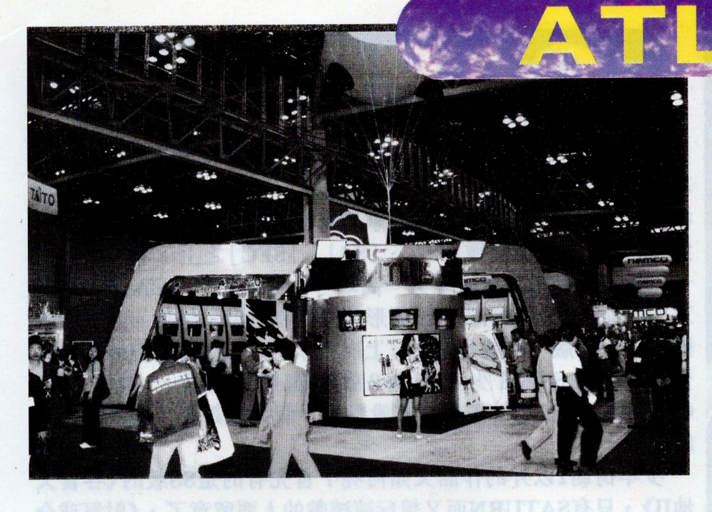


■利用調整艦頭的角度，可以對敵艦的死角施以致命的一擊。



■會場中《恐怖新聞》只是不停在播出一些片段，不過就派發着一份叫恐怖新聞的宣傳單張。

ATLUS

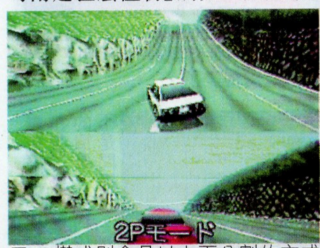


ATLUS在會場中的攤位只可以算得上是中型，但以受注目的程度及新作的數目來說則相當不俗。其中作為主力的，當然是著名RPG《女神轉生》系列在PS推出的最新作《女神異聞錄》了，雖然今次和PS EXPO時一樣，仍然是只有錄影帶片段，但所用的片段卻是全新製作，講解了更多有關遊戲所用的系統。由高河弓作人物設定的《今時今日的吸血鬼BLOODY BRIDE》同樣只有一套新的錄影帶片段，但今次就不單只是只有動畫片段，連遊戲畫面、標題畫面及發生事件時的畫面亦有收錄下來，令大家能進一步了解到遊戲的進行方法，據那個顯示了體力、魔力、知性、容姿等多項數值的畫面，加上公佈了採用育成SLG這遊戲很有可能會以類似心跳回憶的系統來進行。

縱向射擊遊戲《STRIKERS 1945》由於SS版及PS版都分別定好了在6月尾及7月中旬推出，當然沒可能還未有可實際試玩的版本吧。這次SS、PS版本除了新增了一個質素相當不俗的OP外，亦在LOAD碟時間上做過工夫，遊戲的玩法如街機版一樣，玩者要從6部二次大戰中的名機中選出一部，與謎之國際組織C.A.N.Y.抗衡。

山路賽車(峠)一向是ATLUS的著名賽車作品，這次會在PS推出的《山路賽車MAX》，便是一個可對應NEGCON、對戰線的新作，可選擇的車種達20種之多，相信會受到賽車迷的歡迎吧……

《花小路大作戰》是個街機作品，主角花小路久樂良KURARA其實即是《豪血寺一族2》裏面那位女角，今次她會和自己的妹妹花小路綺羅良KIRARA及一頭大貓一起，為了拯救故鄉「夢幻世界」而努力。遊戲採用了斜下俯視式的視點，兩人的主要武器是手上的魔術棒，另外亦可用大槌來攻擊接近的敵人。這個一共由6版組成的遊戲，在今次的展覽中可讓大家試玩到最初4版，但在試玩之後則要填寫一份問卷調查，表達你對這遊戲的意見，從當時所填寫的問卷中的問題其中兩條是「你希望這遊戲移植到家用機嗎？」以及「你會希望在移植版本時附送甚麼禮物」所見，這遊戲說不定很快便會在家用機種中登場。



■2P模式則會是以上下分割的方式來表達。


■《女神異聞錄》的戰鬥場面。和敵人的交談是這系列最大的樂趣。


■遊戲是採用縱向方式進行的STG，因此，在正常的情況下，畫面兩側會有所收窄。



■《花小路大作戰》是ATLUS最新的街機作品，在這次展覽中仍是屬於開發階段。


■除了《STRIKERS 1945》外，大部分新作都只有錄影帶可看。



■《今時今日的吸血鬼BLOODY BRIDE》的標題畫面。



■留在家裏時則會是這種顯示了各種數值的畫面。



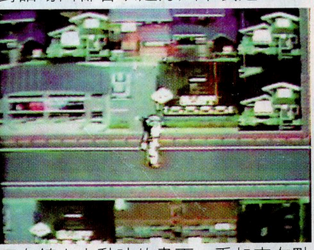
■這次在PS推出的山路賽車系列叫MAX。


■在地圖上的移動，是會以一個棋子般的物體在一個全多邊形構成的日本街道圖中移動。


■畫面採用了斜下俯視式的視點來進行，利用魔術棒（？）射出的子彈攻擊敵人。

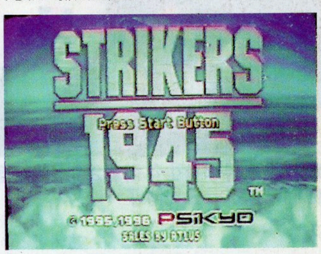

■為了讓到場人仕能更清楚理解ATLUS新作的內容，這裏會定期有講解會進行。


■遇上女孩子時的畫面，似乎一般的對話場面都會以這方法來表達。


■在鎮上走動時的畫面，看起來有點像《同級生》？



■1P模式。由於沒甚麼敵車，很難比較到流暢程度。



■ATLUS和彩京的關係似乎很密切，繼上次戰國BLADE後，今次又再於STRIKERS 1945上合作。



■由於今次玩具展所展出的是開發中版本，一旦玩完第4版便會告一段落。

CAPCOM



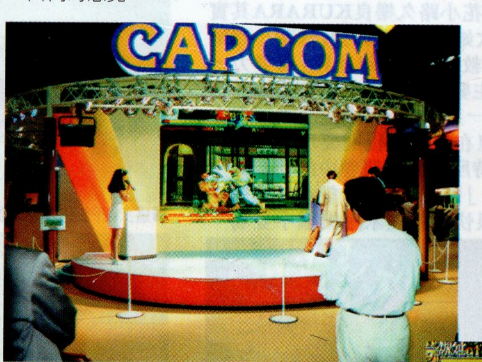
CAPCOM在今次玩具展之中，最大的話題要算是街機版推出不足半年便公佈會移植到家用機上的《少年街霸2》了，今次的移植不但比上次少年街霸移植到家用機的時間為短，而且更是一口氣移植到3大主流機種「PS」、「SS」、「SFC」之上，看來是務求一口氣將街霸的熱潮推上另一高峰。在會場之中，CAPCOM將三機種的試玩版本圍成一個圓形，讓到場者嘗試操作，在下亦試過其中的SS版，可能是因為有上次製作《少年街霸》的經驗吧，感覺上和這SS版的少年街霸2就和街機版完全一樣了，而CAPCOM在自己的攤位內亦設置了一個大型舞台，用來舉行街霸比賽。

少年街霸2以外的作品又如何呢？首先有的是SS版的《吞食天地II》，只有SATURN而又想玩這遊戲的人要留意了，《射氣球全集SUPER PANG COLLECTION》就如它的名字一樣，是將CAPCOM在街機推出過的3集射氣球輯錄而成的作品，除此之外還有《洛克人》、《謎魔界村》、超任版《MARVEL SUPER HEROS》及《木偶奇遇記》等作品在會場中公開了。

另一方面，由於這次舉行的是玩具展，所以CAPCOM亦絕不錯過機會，將一系列洛克人、街霸、魔域戰士的商品展示出來，另外亦設置了一些電腦，讓到場人仕能一試CAPCOM在INTERNET設置了的HOMEPAGE。

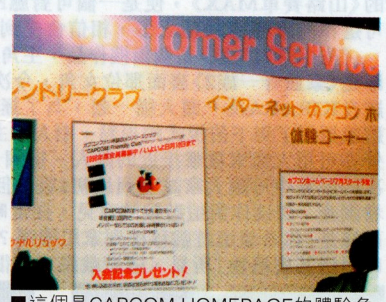

■種類繁多的CAPCOM商品。有沒有某個系列是你最喜歡的？


■十多套不同機種的少年街霸2並排於場內，令人有一面倒的感覺。



■由於拍這照片時是非公開的日子，所以四周還沒有太多人，但一到公開日便馬上變成人山人海的場面。

■若想取得印有少年街霸2圖案的紀念袋，便要先像他們一樣排一會兒隊了。

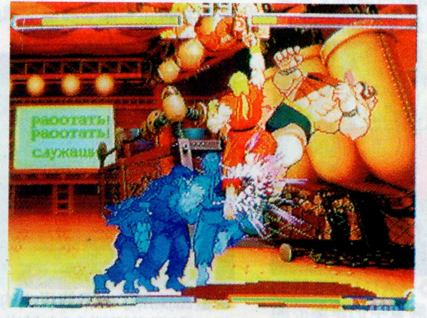


■這個是CAPCOM HOMEPAGE的體驗角落。可能是因為少年街霸2太過吸引，相比之下這裏就冷清得多了。



■SS版《吞食天地Ⅱ》。既然在PS也可表現那種爆頭分屍的情景，來到SS自然就更加不是問題了？


■這邊則是SS版開發中的少年街霸2畫面。


■這個是PS版少年街霸2的開發中畫面。


■同時會在PS、SS推出的《射氣球全集》。但將三個玩法大同小異的作品輯錄起來，會否令玩的人覺得有點悶呢？

SNK



SNK在今次的展覽中好像有很多新作，又好像沒有甚麼新作。原因是SNK最近有一系列的格鬥作品分別在PS及SS推出，所以眼見的作品都總是似曾相識的，但又絕對應該是以看一個新作的態度去看它們。

一提起SNK，現時最敏感的話題當然是KOF'96《KING OF FIGHTERS'96》了，在今次的玩具展中，SNK雖然只公開了一張很簡單的海報，但最少已讓大家知道KOF'96是在製作中，而且亦能第一時間看到這一集的標題字樣。那麼到底KOF'96會在何時推出呢？據絕對可靠的消息透露，KOF'96將會於今年7月推出！雖然其他資料仍未能公開，但只要各位繼續密切留意《遊戲誌》的報道，便一定可以在第一時間知道這遊戲的全貌！


■按SNK一般的做事方法來看，開始向傳媒公開的作品便代表已經進入完成階段（甚至是已經完成了……）。

除了KOF'96外，另一隻大家所關注的遊戲相信也會是RPG版的侍魂《真說 侍魂武士道烈傳》了，但在今次的玩具展中，卻同時公佈了一個大家早已料到，但仍是萬分興奮的消息，這就是RPG版的侍魂將會同時移植到SS及PS之上！

《真說 侍魂武士道烈傳》今次的移植會相當特別，因為基本上它在PS、SS甚至NEO.GEO都會有着不同的內容。首先推出的NEO.GEO版，會收錄了「邪天降臨之章」、「妖花慟哭之章」，而接着推出的SS版、PS版，則會先分別收錄NEO.GEO版的其中一章（PS版是邪天降臨之章、SS版是妖花慟哭之章），然後再加上未有用在NEO.GEO版本的「魔都封滅之章」來構成，總之，想玩齊三章的話，便最少要有其中兩個版本才可。

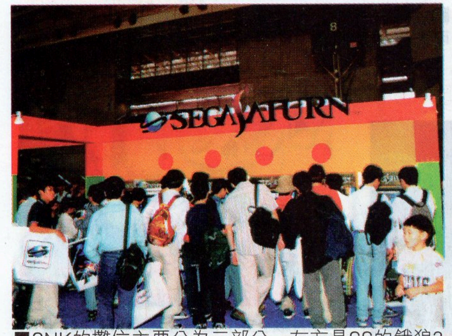
由於SNK有不少作品移植到SS、PS之上，所以在會場之中，SNK亦特別為這兩機種各自設置了攤位，SS以《餓狼傳說3》為主，PS則是快將推出的《KOF'95》及《侍魂III斬紅郎無雙劍》吸引玩者。不過以在下於場中所見，以上3個作品都同樣有着LOAD碟時間過長的毛病，其中餓狼3由於不像上次KOF'95一樣有盒帶幫助，一下子變回要LOAD十多秒令人很不習慣，PS版《KOF'95》LOAD時間長已是可以預計的，但似乎製作人員在程式上改良了一點，在團隊戰的時候，除了第一人需LOAD較長時間的碟外，其餘兩人的LOAD碟時間算是可以接受的。



■街機是SNK的主要業務，會場中當然不會缺少神凰拳、霸王忍法帖、龍虎之拳外傳及METAL SLUG這些NEO.GEO的最新作品了。

最誇張的還要算是《侍魂III斬紅郎無雙劍》，可能是因為這個仍是開發中版本的關係，不但不能自行操作，DEMO戰的人物毫無戰意，大部分時間都是站着發呆的，而且一走近作近身戰便明顯地有一種「慢」的感覺，不過相信這些問題都會隨着開發度的提高而得以改善的……

除此之外，在PS的角落裏，在下意外地發現了一個由SNK替PS製作的原創多邊形遊戲，內容是以滑雪為主題，採用了向前望的3D視點來進行。雖然看上去有點像賽車遊戲，但以首次製作真正多邊形遊戲來說已經算是很不錯了。不過想來想去，還是覺得SNK會推出這作品是有點離奇，難道是和加入PS要製作一個多邊形遊戲的傳聞有關？

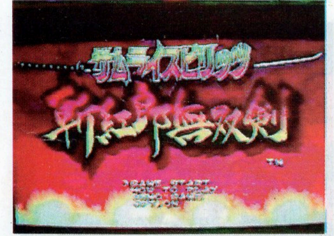


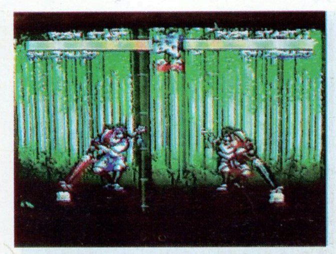
■SNK的攤位主要分為三部分，左方是SS的餓狼3及世界英雄PERFECT。



■右方則是KOF'95、侍魂III及原創的滑雪GAME。


■另外再以《真說 侍魂武士道烈傳》移植到兩大次世代機種的消息作為攤位的重心，令人感到SNK的攻勢是一浪接一浪的。


■由於是PS版的關係，所以DEMO用的電視全部都是SONY的16:9闊銀幕型號。


■既不能親身試玩，兩名電腦人物又毫無戰意，令人興趣大減。


■這個便是SNK在會場內初次公開的原創滑雪遊戲，感覺上和NAMCO的滑雪機很相似。


■但除了主角在轉彎時會彎腰外，基本上你亦可以說這遊戲和一般賽車作品分別不大。

NEC INTERCHANNEL

說得直接一點的話，NEC INTERCHANNEL是一間「陰氣」相當重的公司，皆因其推出的作品十居其九都是以「女」作為賣點。在今次玩具展中，NEC INTERCHANNEL的宣傳重點便是三個超軟性作品《誕生S》、《同級生if》及《卒業S》，會場中亦可試玩及看到這幾個作品的介紹片段。

但除此之外，NEC還找來了一大班女孩子，其中更有着《卒業R》的中本靜（雖然不是以那個扮相出現……），她們有些穿上了同級生「先負學園」、卒業「清華高中」的制服讓大家拍照，有些則在台上唱歌，有靚女看當然受歡迎了，自第三天開始，在下便完全沒有見過NEC的攤位不是塞滿了人的，即使是每場表演結束後，大部份觀眾仍會留下來等下一場表演，期待能找到一個好位置，不過以NEC那小小的攤位，要安置這班「擁躉」亦不容易，結果有時候要將接待用的櫃枱搬開，否則連招牌也有可能被推倒……

若說SEGA的紀念袋是最易取得的話，那麼NEC INTERCHANNEL的宣傳用品大概會是場館裏最珍貴的了，就以紀念袋為例，他們限定每天只送出300個，但每次都是轉眼間便派完的；為何大家會爭着取得這紀念袋？很簡單，因為它的背後是印着《同級生if》的宣傳畫的……





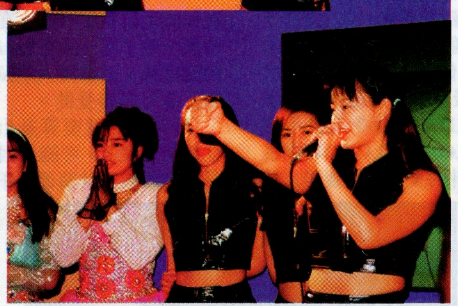
■兩位扮演先負學園學生的女孩，在拍照時仍不忘拿着宣傳單張賣賣廣告。



■這裏其中一位便是《卒業R》之中扮演中本靜的前田美紗子，你認得出是哪一個嗎？



■雖然是在書上，沒有辦法讓大家一聽，但這幾位女孩的歌聲倒算不錯。



■除了唱歌外，還送出有她們親筆簽名的簽名板。方法是以猜拳來決定，能勝到最後的便會成為幸運兒。



■這兩人得到了一盒這三位女孩的宣傳錄影帶，更可即場和她們合照一張。



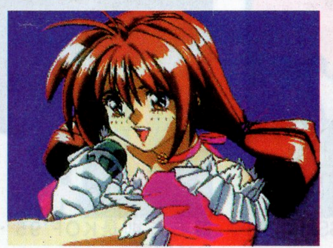
■《誕生S》OP的一幕。這OP是其他版本中所沒有的。



■伊東亞紀是位行動派的女孩子。初期的演技能力是3人之中較優勝的。



■藤村紗織可能是因為年紀較大，所以性格較為沉靜。



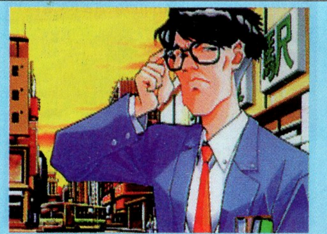
■田中久美是三人中較天真可愛的一人。



■同級生if不但有櫻木舞的妹妹櫻木京子登場，而且更是一個完全獨立的故事，有玩過PC-ENGINE版的人絕不可錯過。



■除此之外，這次同級生if的畫面更全是高解像度模式來製作，點像數是一般AVG的4倍。





■遊戲中的背景，會按着時間而改變，黃昏會有夕陽的景色，晚上則只有一些建築物的燈光。



■作為卒業的忠實擁躉，這次的SATURN版當然亦不容錯過了。

NAMCO



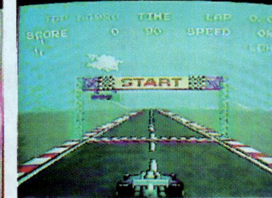
或許是因為SONY本身並沒有在這次玩具展中擺設攤位，所以到現時為止都只替PS出GAME的NAMCO便被視為是PS的主力。話雖如此，NAMCO在這次展覽中卻沒有甚麼突出的作品公開，仍是以《鐵拳2》為主，攤位裏有一半都是用來玩鐵拳2的，另外亦舉行了鐵拳2的比賽，當然亦不少得那些風間準姊姊了……

■NAMCO首次在PS推出的棒球作品《WORLD STADIUM EX》。

《NAMCO MUSEUM VOL.3》今集同樣有着6個懷舊遊戲，其中較為人所認識的相信會是《啲得仔》、《食鬼小姐》、《烏蠅機》及賽車這四個作品，算是很抵買的一集。《SMASH COURT》是一個網球遊戲，玩法本身較為簡單，卻很講究表現出來的效果，單是球場的所在地便已經很特別，而在比賽中亦設定了一種稱為「超級擊球」的扣球方法，令比賽時更為緊張。

《WORLD STADIUM EX》是NAMCO首次在PS推出的棒球遊戲，雖然棒球遊戲在香港不太受重視，但在日本就有着一定的擁躉，而且NAMCO所推出的棒球遊戲一向都是大受歡迎的，且看今次在次世代機種推出會有甚麼成績？

■據上次到過PS EXPO的同事說，這位準姊姊上次是出現在BANPRESTO攤位的……



■今次出現在《NAMCO MUSEUM VOL.3》的其中兩個作品。



■《SMASH COURT》的選人畫面。24名選手各有不同的擊球性質。



■可選用的場地則有10種。

COMPILE

COMPILE公司一如以往，在展覽中開設了一個相當大的會場（以面積設算可及得住CAPCOM及SEGA……），但卻完全是為了《PUYO PUYO通2》而設的，裏面主要有一個很大的比賽場地（台上台下約有32台《PUYO PUYO通2》，另加一套大型電視幕牆），其他地方則是用來給到場者站着觀戰之用的。說真的，看見最初兩天這裏觀眾也不多個，在下的確是有點懷疑COMPILE公司有沒有需要找來這麼大地方的，但一到了第三天一般人仕入場日，情況便有了很大的不同。數之不盡的PUYO擁躉前來參加這兩天舉行的PUYO大賽，而且大部分參賽者的水準都很高，可見他們在平日也是素有練習的。除此之外，雖然會場之中亦有不少機迷扮成心愛的遊戲人物到場，但就只有COMPILE安排了COSTUME PLAY大會，數十名擁躉扮成PUYO內的人物參賽，大家都相當投入。

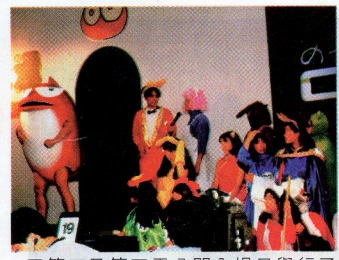
無可否認，PUYO本來只是個頗為普通的PUZ遊戲，但在COMPILE的包裝下，組成了FANCLUB及推出各種商品，單是看司儀叫場內所有人一起高呼3、2、1讓比賽開始時，所有人一起回應的投入程度，便不到你不承認COMPILE的策略是相當成功的。



■有於有了這大型電視幕牆，即使沒法坐到前面的人亦可看到台上的節目。

■PUYO比賽開始，參賽者排隊作賽，落敗及沒參加的亦坐在後面觀戰。

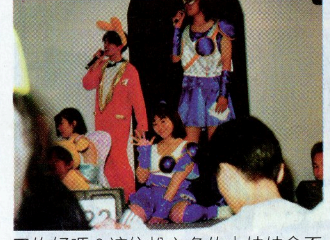
■在會場的一角，展示了各種和PUYO有關的商品。



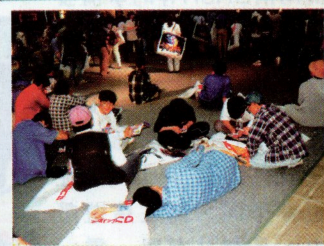
■第三及第四天公開入場日舉行了COSTUME PLAY大會。



■或許是因為PUYO的人物較為Q版，參賽者之中有不少都是小朋友。



■妳好嗎？這位扮主角的小妹妹會否勝出呢？



■「行了一整天展覽，好倦呀……」但總沒理由睡在地上吧。



終於有得玩喇～～！

RAGNAGARD 神凰拳

文：指令魔人



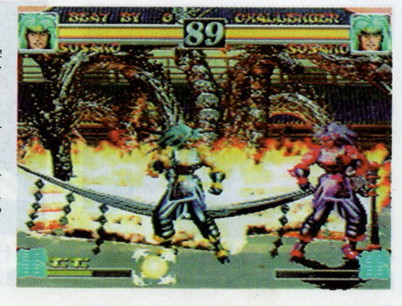
正當大家玩《CO 2》玩得死去活來，格鬥迷期待的《KOF '96》又未出之時，一隻話出又未出，標榜着CG畫面及獨特系統的格鬥遊戲——《神凰拳》在眾人熱切期待（尤其ZAC……）之下，在NEO．GEO的MVS系統上推出了。其複雜的系統和華麗的招式，令到大家看得熱血沸騰，也同時驚嘆製作群的技術，可以令到一些以POLYGON製作的角色動起來如此流暢生動，比起某些不知名公司標榜着「MOTION CAPTURE」的動作還好上不知多少倍！以一間遊戲製作的新公司來説，這已是一隻十分出色的作品；現在就來一起探討一下這「複雜系統」的世界吧。

操作及系統

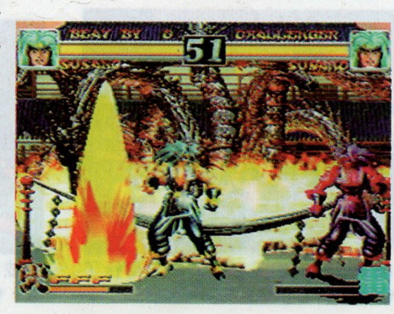
就好像一般NEO．GEO的格鬥遊戲一樣，以八方向控制桿和A、B、C、D四個按鍵來控制角色的移動及攻擊；A鍵是輕拳，B鍵是輕腳，C鍵是重拳，而D鍵則是重腳。

好像其他的格鬥遊戲一樣，此遊戲一樣是有DASH（突進／後退）的，指令也是大家常用的→→／←←。在地上，每一個人都有前DASH和後DASH，而每人也都同樣可以在空中使用DASH，但在空中時，就只可以使用向前的DASH；而又因為在地上使用的前／後DASH是在地上跳起的，所以當DASH中，其位置判定會是在空中，在這時是可以使用空中DASH的，即是可以有向前的二段DASH、後DASH中使用前DASH等的事情發生。

而在戰鬥中，同時按着A+B+C或B+C+D，便可以「儲氣」，而因所按掣的不同，所儲的屬性也會不同，而在這遊戲中，是總共有風、雷、水、火四種屬性的。



每個角色也會有着二種不同的屬性，而每當「氣」儲滿了，便會跟據那「氣」的屬性，不斷有着一些「天然現象」發生，如雷屬性便會在天上行雷，風屬性的便會有龍捲風出現，直至角色的「氣」消耗盡為止；而當玩者於某一種屬性的「氣」儲滿了，自身便會呈閃爍狀態，在這時，當角色使出其相同屬性的招式擊中敵人時，此招便會有可能和平時的招式有少許分別，多數會變成強化版；當玩者所控制的角色接觸到那些「天然現象」，便會取得一個該屬性的ITEM，而每取得一個ITEM，便可以使出一次同一屬性的「天變地異技」（即超必殺技），但在同一時間，只可以擁有三個這些ITEM。但根據我們不斷努力的嘗試，卻試到每人都有一招一次過用完三個「屬性ITEM」的「真．天變地異技」（這只是暫名，待廠方有正式的名稱公布，再和大家介紹；亦因為這樣，每一招『真．天變地異技』也暫時沒有招名，抱歉），威力十分強大，但指令卻十分複雜。

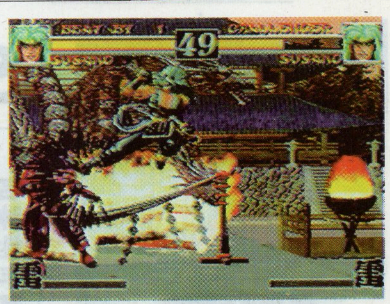


鳴謝：COMPUTER PLAZA

特殊指令技

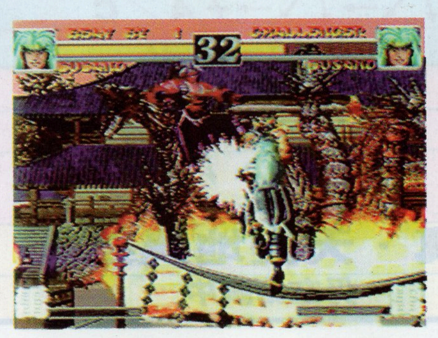


即是一些非必殺技的特殊攻擊。在這系統中，按→B+C鍵便是轟飛攻擊，可以把對方打飛出去；按↗A+B便是上昇攻擊，在空中按↘A+B便是下降攻擊，上昇攻擊及下降攻擊是在「空中連續技」使用的，如運用得當，再加上必殺技的連續攻擊，可以在空中使對方做成十分大的傷害；但是要使用得好，便要付出十分大的努力。輸入→+C則是會使出每個角色也有的前進攻擊，可以作中距離時的突進攻擊。而各角色都是有一招共通的指令投，其指令則是→↘↓↙←+C／D，此招是不能使用下面所提到的受身技去迴避的。



省略必殺技

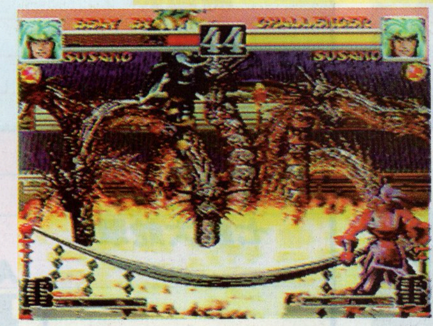
這是其中一種特別的系統之一，在一些連續的攻擊之中，如果在按拳、腳二HITS的攻擊之後再C+D鍵同時按下，便會自動使出一特定的必殺技；而實際這種攻擊是有兩種的，至於使出哪一種，便要視乎你在按「C+D」鍵之前是正在使用什甚麼連續技——拳→腳→C+D是一種，腳→拳→C+D則是另一種。這種「省略必殺技」的攻擊也可以在空中的連續攻擊中使出，令到在空中使出多HITS的攻擊也不是太難的事情。當然，在拳→腳（腳→拳）的連續攻擊之前，也可以加上另一些連續攻擊的指令啦。



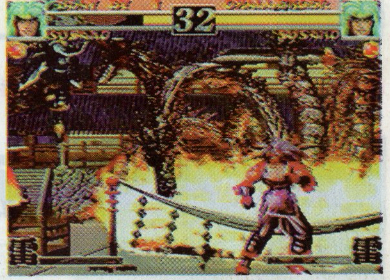


受身技

在這遊戲中，受身技是有兩種的，兩種都是用來於被對方攻擊時輸入指令，令到自己不會倒在地上或被對方繼續攻擊。

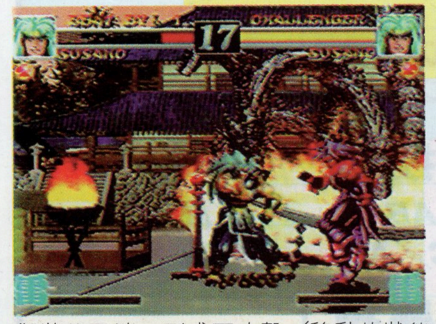


第一種的受身技是「投擲迴避」；其指令是於被對方投擲，自己的身體還未着地的時候，輸入↑↖←+A／B，如輸入成功便可以在着地前回復正常狀態，安全着地，不會被扣掉半點能源。但是如上面所說，如果是被對方以指令投攻擊，是不可能使用任何指令去迴避的。



而另一種受身是用於在空中被擊中時，輸入↓+C／D，角色便會有一段短的無敵時間及向後作一小跳躍，避開對方的連續攻擊；但如果自己被逼埋牆邊時，便要小心使用此受身技，因為如使用得不好，便會極之容易讓對方有機會在空中再追打，被空中攻擊「浪」死也不是奇話。

GUARD CANCEL（取消防禦）



實際上，其用法和《KOF '95》有點像，而指令則是在防禦中輸入→←；但在這遊戲中，此招是真的把防禦（GUARD）取消掉（CANCEL），因為當使用時，除了把防禦狀態取消，形成可攻擊／移動的狀態外，是不會有任何攻擊發生的，除非在這時候輸入攻擊的指令。

而在《神凰拳》中，GUARD CANCEL是有兩個階段的分別。當擋了敵人的攻擊後，輸入→←便會進入GUARD CANCEL的第一階段，此時可以使用的反擊，只限於普通的拳腳招式及普通連招；但如果對方的攻擊是連續攻擊的話，那便可以暫不作反擊，在GUARD CANCEL後繼續保持擋格的方向，待對方攻擊的第二擊被擋格後，再次輸入→←這指令，便會進入GUARD CANCEL的第二階段，這時用作反擊的招式便不只限於普通的拳腳招／連招，是連必殺技，甚至天變地異技也可作反擊之用！

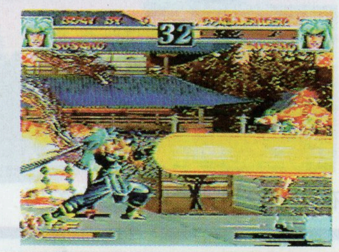


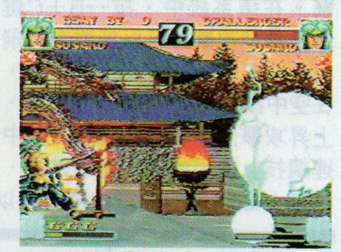


SUSANO

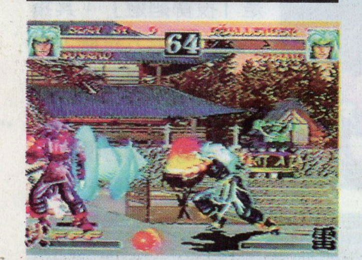


DATA	
名字	SUSANO
神名	破壞神
性別	男
年齡（歲）	1025
屬性	雷／火
角色類別	萬能型

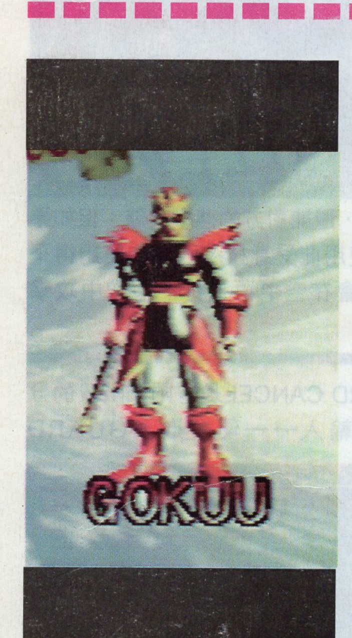




必殺技		
招名	指令	屬性
黑龍碎	→↓↘＋A／C	火
龍牙炮	↓↘→＋A／C	雷
龍牙裂破	↓↘→↓↘→＋A／C	雷
龍破落腳	←↓↙＋B／D	雷
天變地異技		
雷逆鱗	↓↘→↓＋AB	雷
七頭大蛇擊	ABC＋→↘↓↙← A·B·C·D·A·B·C	火
「真·天變地異技」		
	仍在測試中	—

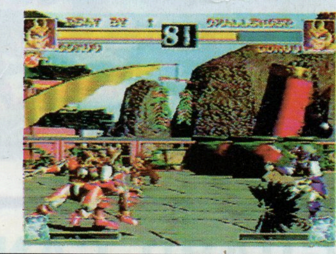


孫悟空

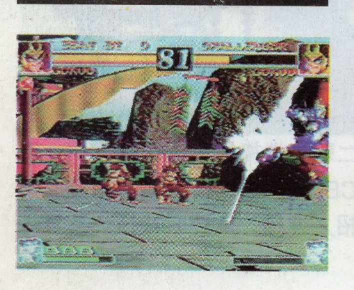


DATA	
名字	孫悟空
神名	齊天大聖
性別	男
年齡（歲）	824
屬性	風／火
角色類別	速度力量型





必殺技		
招名	指令	屬性
炎殺棍	↓↙←→＋A／C	火
槍身二起腳	→↓↘＋B／D	風
三連棍	↓↘→＋A／C	火
天變地異技		
連旋棍	←↙↓←↙↓＋AB	風
猿陣之計	↓↘→↓↘→＋BC／AB	火
「真·天變地異技」		
	→←→←→＋ABC	





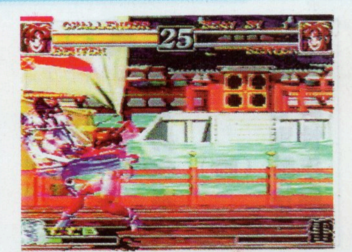


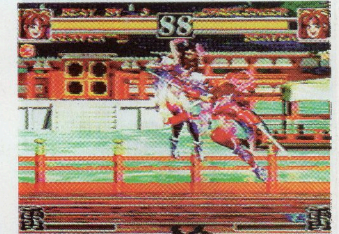


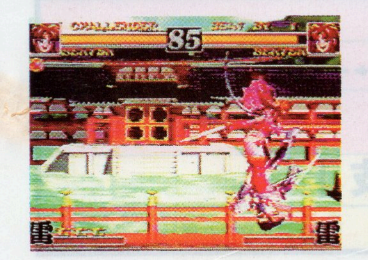
弁財天

DATA

名字	弁財天
神名	福神
性別	女
年齡（歲）	521
屬性	雷／風
角色類別	速度型





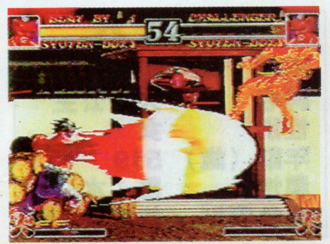


招名	指令	屬性
必殺技		
流星斬	→↓↘+A／C	風
蒼雷落	空中接近時↓↙←+B／D	雷
蒼雷擊	空中接近時↓↘→+B／D	雷
天變地異技		
赤龍雙劍	↓↙←↓↘→+AB	雷
旋空鳳凰翼	↓↘→←→+BC	風
「真・天變地異技」		
——	↓↙←↓↙←+AB	——

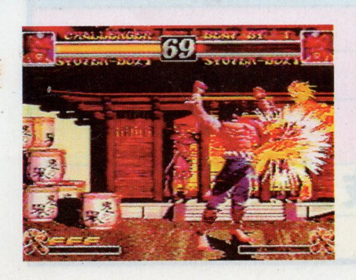
酒天童子

DATA

名字	酒天童子
神名	酒之神
性別	男
年齡（歲）	2034
屬性	火／水
角色類別	力量型







招名	指令	屬性
必殺技		
鬼骨碎	↓↘→+B／D	火
金剛反彈	→儲↑+A／C	火
濁流灘	接近↓↙←→+A／C	水
鬼拳	→↓↘+A／C	火
天變地異技		
轟炎酒	←↙↓←↙↓+AB	火
地獄流	接近←→+C・↓↓+C・↓↓+BC	水
「真・天變地異技」		
——	←↙↓←↙↓←↙↓+AB後連打C	——

紊天

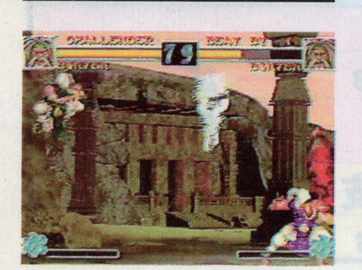


DATA

名字	紊天
神名	貧乏神
性別	男
年齡（歲）	5072
屬性	水／風
角色類別	突擊型




必殺技		
招名	指令	屬性
濡　巾	→↘↓↙←+A	水
災念彈	空中↓↘→+A／B／C	風
腰旋念珠	↓↙←+D	水
天變地異技		
濡　轉冰	濡　巾擊中時↓↘→↓↘→+CD	水
粉塵落	↓儲←→+BC	風
「真・天變地異技」		
——	仍在測試中	——

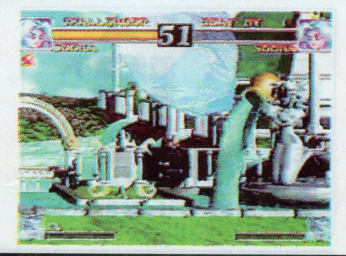
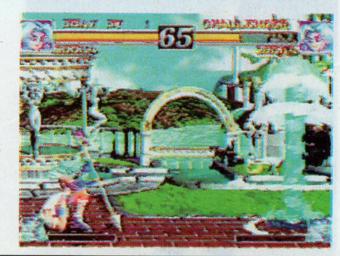


SEENA

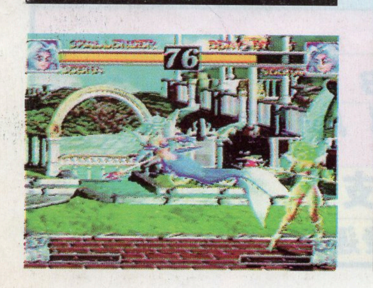


DATA

名字	SEENA
神名	人魚公主
性別	女
年齡（歲）	519
屬性	風／水
角色類別	快速強攻型

必殺技		
招名	指令	屬性
AQUA ATTACK	←儲→+A／C	水
TAIL WHIP	←儲→+B／D	風
DOLPHIN ROLL	↓儲→+B／D	風
AQUA ILLUSION	↓↘→↓↘→+B	水
天變地異技		
FREEZING FOAM	←↙↓↘→+AB	風
CRYSTAL SPLASH	↓↓↓+ABC	水
「真・天變地異技」		
——	仍在測試中	——

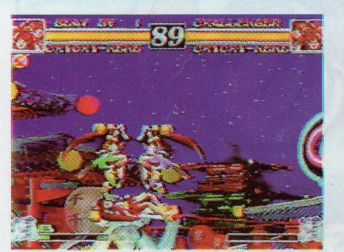


CHI CHI／NE NE

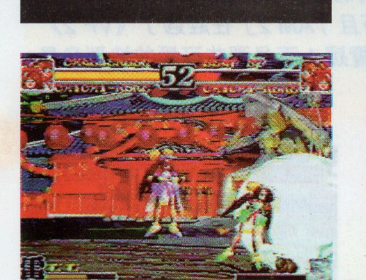


DATA

名字	CHI CHI／NE NE
神名	雷神／風神
性別	女／女
年齡（歲）	312／312
屬性	雷／風
角色類別	速度突擊型







必殺技 轉換CHI CHI／NE NE ABCD同時按下

招名	指令	屬性
旋轉投擲	接近↓↙←↓↘→+C	風
雷神拳（CHI CHI專用）	→↓↘+A／C	雷
風神腳（NE NE專用）	↓↙←+B／D	風
模倣攻擊	→←→+A／C	風／雷
飛拳	←儲→+A／C	風／雷
天變地異技		
霹靂腳	↓↘→↓↘→+D	風
雷電砲	→↓↘→↓↘+AB	雷
「真・天變地異技」		
——	←→↓↘+ABCD	——

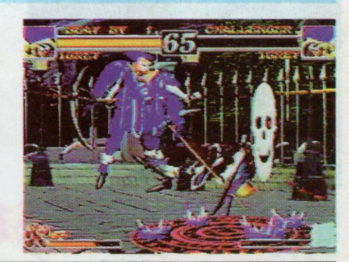
IGRET



DATA

名字	IGRET
神名	死神
性別	？
年齡（歲）	719
屬性	雷／火
角色類別	隱守突擊型







必殺技

招名	指令	屬性
SOUL SLASH	←儲↓↘→+A／C	雷
WORM CUTTER	←儲→+B／D	雷
CIRCLE OF DEATH	↓儲↑+B／D	火
天變地異技		
BLAZING BLADE	←儲→↘↓↙←+AB	雷
VIGOUR REMOVE	←→↓↘→+BC	火
「真・天變地異技」		
——	空中←↖↑→↘↓+AB	——



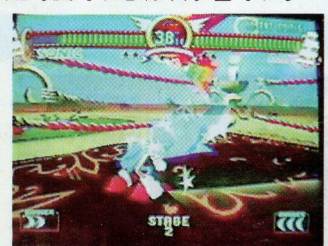


上次在「AOU SHOW」中展出過的《SONIC THE FIGHTERS》，現在終於到港了；從以前的橫向速度型ACT GAME，演變成現在的對戰格鬥GAME，兩者的差別確實十分大，而也確能給我們一個十分新鮮的感覺，而且「AM 2」在經過了《VF 2》及《FIGHTING VIPERS》等遊戲的製作後，對於他們在「MOLDEL 2」基板上的表現絕對無容置疑！而且那些可愛的造型又是一大吸引人的地方，所以此集合各POLYGON格鬥遊戲優點的結晶，將會有很大的發展潛能！

操作

此遊戲的操作是採用像是《VF》及《VF》系列的那一種，即是八方向控制桿再加上一個防禦鍵（B）、一個拳鍵（P）及一個腳鍵（K）。而將控制桿向左或右連續輸入兩次，便會作出「DASH」或「BACK DASH」的動作。當埋身戰時，輸入B＋P便可以對敵方使出投技；而輸入↓＋B＋P便可將對方的武器搶過來（BARK除外）。在埋身時按B＋P＋K，便會轉到對手的背後，而對手便會有一段短時間變成不能防禦的狀態，這時便可以怎樣攻擊也可以了。





系統

受身

系統方面則有點像《FV》的那一類，每一版都是在一個四面被圍着的場地中戰鬥。在被敵人打至離地，或在空中被擊中時，可以同時按B＋P＋K，便會使用「受身」，令到自己不會倒在地上。

防護罩的使用

而各個角色在擋格時都是使用防護罩（BARRIER），但卻有限制，皆因此遊戲的另一大特點是防護罩是有限的，當防護罩被一些「防護罩破壞攻擊」打中時，便會被打破；當手上的防護罩全部被打破時（有多少個則視乎那部機的SETTING），便會變成不能防禦的狀態，這時便要小心了。若玩者在戰鬥中輸入←P＋K，便會消耗掉一個防護罩，取而代之的是玩者所控制的角色會進入「HYPER MODE」；在HYPER MODE中，角色所使用的招式會變成無限制連續的狀態，即出了幾拳後，又可以再出多幾拳，不會像平時那樣，最多只可以連續出五拳便成為一招，但是又不可以連續使用攻擊太長時間，因為那樣是會令自己變成不能操作的狀態！





「爬牆」

當自己面對着牆壁時，如使用DASH向着牆壁衝，便可以「爬」上牆頂，再跳下來攻擊敵人；但如何才能面對牆壁呢？除了跳到敵人背後外，還可以按↓P＋K來使自己面對牆壁，那在戰術運用方面便可以有更多的選擇了。

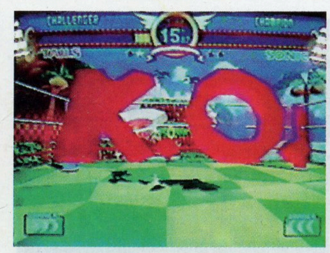




DOWN攻擊

和《VF》系列一樣，在敵人倒下時，輸入↑＋P／K是會自動跳到敵人上面攻擊他的；但在《SONIC THE FIGHTERS》中，無論敵人是否倒下，隨時輸入↑＋P／K，便會自動跳到敵人的頭上作出攻擊！當然，如敵人是倒在地上時也可做同樣的動作啦。





鳴謝：NAMCO AMUSEMENT WONDER PARK

人物全招表

SONIC

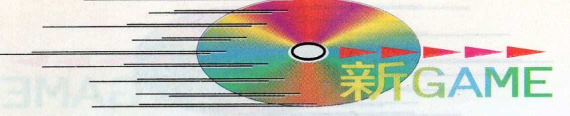




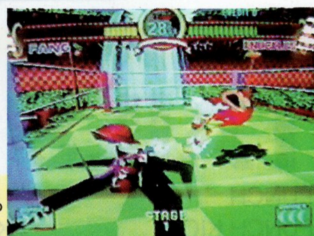
招式	指令
PUNCH	P
PUNCK KICK	PK
DOUBLE PUNCH	PP
TRIPLE PUNCH	PPP
PUNCH RUSH	PPPP
SUPER RUSH	PPPPP
RUSH SPIN	PPPP↓P
PUNCH回轉	P近身P＋K＋B
DOUBLE PUNCH回轉	PP近身P＋K＋B
剪刀PUNCH	→P
VOLLEY TOSS	↘P
TOSS & ATTACK	↘P↑P
轉轉PUNCH	←↙↓↘→＋P
SPIN ATTACK	↓P
SPIRAL SPIN	↓↓P
SPIRAL SPIN FAINT	↓↓PP
SPIRAL SPIN DOUBLE FAINT	↓↓PPP
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
LEG THROW	↙K
馬KICK	→→K
快滾KICK	K＋B
HYPER START	←P＋K
背向	↓P＋K
SPIN ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
HEAD SPIN	近身P＋B
武器取得	近身↓P＋B
足踏	近身↓↓K＋B
眼花SPIN	近身←↙↓↘→P＋B
回轉	近身P＋K＋B
迴避SPIN	P＋K＋BP
迴避HIGH KICK	P＋K＋BK
迴避SPIN DIVE	P＋K＋B↑P
DASH SPIN	DASH中P
DORP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敵人P
背向HIGH KICK	背向敵人K
踏着	敵人DOWN↓K
DOUBLE SPIN	敵人DOWN，↑←↘↓↘→P
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
SPIN DIVE	↑P
踏住DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P＋K
WALL SPIN	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
EMELARD DIVE	HYPER MODE中←↙↓↘→P＋K
軟弱PUNCH	變小時P

TAILS

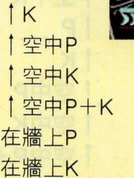
招式	指令
PUNCH	P
PUNCH KICK	PK
DOUBLE PUNCH	PP
連續COMBO	PPP
PUNCH回轉	P近身P＋K＋B
DOUBLE PUNCH回轉	PP近身P＋K＋B
剪刀PUNCH	→P
轉轉PUNCH	↘P
連續PUNCH	←↙↓↘→P
SPIN ATTACK	↓P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	K
回轉KICK	↘K
回轉DOUBLE KICK	↘KK
轉轉KICK	↘KKK
馬KICK	→→K
PROPELLER DASH	P＋K
PROPELLER DASH L	P＋KP
PROPELLER DASH R	P+KK
PROPELLER DASH F	P＋KP＋K
滾開KICK	K＋B
HYPER START	←P＋K
回頭	↓P＋K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
飛行落	近身P＋B
武器取得	近身↓P＋B
飛行投	近身←→P＋B
足踏	近身↓↓K＋B
回轉	近身P＋K＋B
迴避PUNCH	P＋K＋BP
迴避HIGH KICK	P＋K＋BK
迴避SPIN DIVE	P＋K＋B↑P
踏着	敵人DOWN↓K
猛推	DASH中P
馬KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敵人P
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
SPIN DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P＋K
WALL SPIN	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
軟弱PUNCH	變小時P



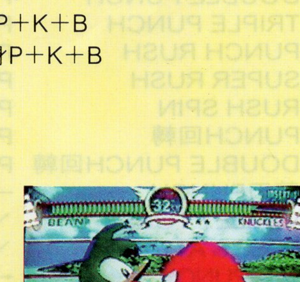
FANG



CORK SHOT	P
2連CORK	PP
3連CORK	PPP
暴鐵砲DASH	PPP→P
SNIPE喲！	→P
SNIPE1	→PP
SNIPE2	→PPP
SNIPE3	→PPPP
SNIPE4	→PPPPP
RAPID SNIPE	→PPPPPP
SUBMARING SNIPE	→→P
VOLLY TOSS	↘P
向上打的暴鐵砲	↘PP
SUPER CORK	←→P
暴鐵砲	←↙↓↘→P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
尾巴KICK	↘K
尾巴DOUBLE KICK	↘KK
尾巴TRIPLE KICK	↘KKK
SPRING KICK	→→K
尾巴ATTACK	K+B
尾巴DOUBLE ATTACK	K+BK
尾巴COMBO	K+BKK
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
桌袱台返	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
尾巴投	近身→←K+B
足踏	近身↓↓K+B
回轉	近身P+K+B
迴避SNIPE	P+K+BP
迴避迴避SNIPE	P+K+BP+K+BP
迴避BODY DIVE	P+K+B↑P
尾巴DOWN攻擊	敵人DOWN↓K
猛推	DASH中P
馬KICK	DASH中K
背向LOW PUNCH	背向敵人P
背向PUNCH	背向敵人P+K+B
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SNIPE	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL DIVE	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
大暴鐵砲	HYPER MODE中P+K+B→P
軟弱PUNCH	變小時P



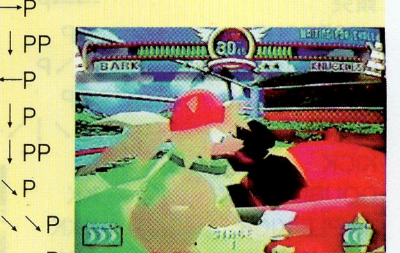
BEAN



嘴ATTACK	P
DOUBLE嘴	PP
TRIPLE嘴	PPP
嘴RUSH	PPPP
啄木鳥ATTACK	PPPPP
啄木鳥STRAIGHT	PPPP→P
嘴回轉	P近身P+K+B
DOUBLE嘴回轉	PP近身P+K+B
轉轉STRAIGHT	→P
轉轉STRAIGHT爆彈投	→PP
爆彈3個投	→→P
轉轉UPPER	↘P
轉轉UPPER爆彈投	↘PP
爆彈投	↓P
KICK	K
DOUBLE KICK	K
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
爆彈SHOT	→K
馬KICK	→→K
滾開KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
嘴SHOT	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
猛烈ATTACK	近身←→←P+B
足踏	近身↓↓K+B
回轉	近身P+K+B
迴避嘴	P+K+BP
迴避HIGH KICK	P+K+BK
迴避嘴DIVE	P+K+B↑P
踏着	敵人DOWN↓K
DASH嘴	DASH中P
馬KICK	DASH中K
背向LOW PUNCH	背向敵人P
背向PUNCH	背向敵人P+K+B
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
嘴DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
空中爆彈	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL嘴DIVE	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
BEAN WARP	HYPER MODE中↓↓P+K+B
軟弱PUNCH	變小時P

BARK

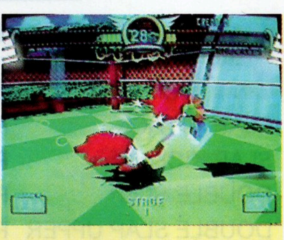
BARK PUNCH	P
ONE TWO PUNCH	PP
ONE TWO投	PP近身P
ONE TWO GUN！	PP↓P
剪刀PUNCH	→P
2次剪刀PUNCH	→PP
3次剪刀PUNCH	→PPP
LOW PUNCH	→P
LOW FORK	↓PP
GUARD & ATTACK	←P
潰爛PUNCH	↓P
潰爛GUN！	↓PP
BARK UPPER	↘P
SIT PUNCH	↘↘P
BARK ELBOW	←→P
BARK ELBOW COMBO	←→PP
要害KICK	K
大車輪PUNCH	P+K
HYPER START	←P+K
BARRIR步行	→→P+K+B
摔倒	近身P+B
鼻尖攻擊	近身←→P+B
BARK STRIKE	近身↘↘P+B
頭部投	近身→↓P+B
頭寒GUN GUN	近身↓↓P+B
GIANT SWING	近身←↙↓↘→P+B
回轉	近身P+K+B
迴避PUNCH	P+K+BP
迴避要害KICK	P+K+BK
迴避飛跳	P+K+B↑P
踏着	敵人DOWN↓K
猛推	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敵人P
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HOP KICK	↑K
HOP KICK	↑空中K
雙手HAMMER DIVE	↑P
HIP DIVE	↑K
AIR HAMMER	↑空中P
拳骨落	↑下降中P
AIR KICK	↑空中K
WALL雙手HAMMER	在牆上P
WALL HIP	在牆上K
大車輪DASH	HYPER MODE中P+K
軟弱PUNCH	變小時P



ESPIO

SLAP ATTACK	P
SLAP KICK	PK
DOUBLE SLAP	PP
DOUBLE SLAP UPPER	PPP
舌PUNCH	→P
頭突	→→P
ESPIO CHOP	↘P
突進CHOP	↘↘P
ESPIO SPIN	↓P
長舌攻擊	←↙↓↘→P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
馬KICK	→→K
滾開KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
桌袱台返	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
舌投	近身→→P+B
舌投COMBO	近身→→P+B←→P+B
足踏	近身↓↓K+B
回轉	近身P+K+B
迴避PUNCH	P+K+BP
迴避HIGH KICK	P+K+BK
迴避BODY DIVE	P+K+B↑P
舌DOWN攻擊	敵人DOWN↘P
踏着	敵人DOWN↓K
DASH舌	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敵人P
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR ESPIO SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL DIVE	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
ESPIO WARP	HYPER MODE中↓↓P+K+B
軟弱PUNCH	變小時P

AMY

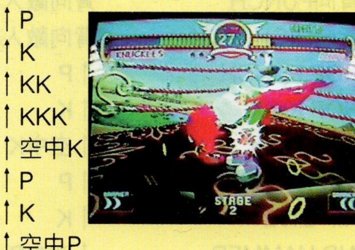




HAMMER ATTACK	P
DOUBLE HAMMER	PP
TRIPLE HAMMER	PPP
COMBO HAMMER	PPP↑P
SPIN HAMMER	→P
HEAD SLIDING	→→P
HAMMER UPPER	↘P
COMBO HAMMER SPIN	↘P→P
MAGICAL HAMMER	↓P
HAMMER投擲	↓↘→P
頭上注意	↑B↓P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
回轉KICK	↘K
回轉DOUBLE KICK	↘KK
轉轉KICK	↘KKK
HIP ATTACK	→→K
馬KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
馬飛	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
望向那一邊	近身←↙↓↘→P+B
足踏	近身↓↓K+B
回轉	近身P+K+B
迴避HAMMER	P+K+BP
迴避HIGH KICK	P+K+BK
迴避HAMMER DIVE	P+K+B↑P
踏着	敵人DOWN↓K
HEAD SLIDING	DASH中P
HIP ATTACK	DASH中K
背向HAMMER	背向敵人P
HIP ATTACK	背向敵人K
HOP HAMMER	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
HAMMER DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR PUNCH	↑空中P
AIR HAMMER	↑着地前一刹P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL HAMMER	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
16t	HYPER MODE中↑↓P
軟弱PUNCH	變小時P

KNUCKLES

JAB	P
PUNCH KICK	PK
JAB STRAIGHT	PP
ONE TWO UPPERCUT	PPP
JAB GET BEHIND	P近身P+K+B
ONE TWO GET BEHIND	PP近身P+K+B
剪刀PUNCH	→P
頭突	→→P
UPPERCUT	↘P
RISING UPPER	↘↘P
SPIN ATTACK	↓P
轉轉PUNCH	←↙↓↘→P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
馬KICK	→→K
KNUCKLE GLIDER	P+K
滾開KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背貼牆壁←K
SHADOW PUNCH	近身P+B
SHADOW PUNCH SECOND	近身P+BP
KNUCKLE SPECIAL	近身P+BPP
武器取得	近身↓P+B
足踏	近身↓↓K+P
回轉	近身P+K+B
迴避PUNCH	P+K+BP
迴避HIGH KICK	P+K+BK
迴避BODY DIVE	P+K+B↑P
踏着	敵人DOWN↑K
猛推	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敵人P
背向HIGH KICK	背向敵人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL SPIN	在牆上P
WALL STAMP	在牆上K
HYPER UPPER	HYPER MODE中→↓↘P
HYPER DOUBLE UPPER	HYPER MODE中→↓↘PP
軟弱PUNCH	變小時P



使用SONIC對CPU戰簡短攻略

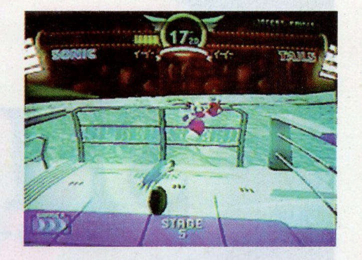
對KNUCKLES

第一版可以算是獎分版，基本上用什麼打法也可以打勝。



對TAILS

些君動作極之快速，所以儘量和他拉遠距離，使用SUPER RUSH來作中距離接近用，當打爆了他的所有防護罩後，便從中距離作攻擊，遂少的攻擊，把他打倒。



對AMY

要小心她的投擲攻擊，所以最好便是使用SONIC的SUPER RUSH來攻擊她，在第五擊時把她的防護罩打破，重複多次後便可以任打了。



對FANG

不要以為他有鎗便大晒，反之可以根本當佢冇到，只要用SUPER RUSH把他的防護罩解決掉，便天下太平了。



對BARK

基本上也是用對AMY時的打法，但是在打破了他的防護罩後，可以再加多三腳的攻擊。



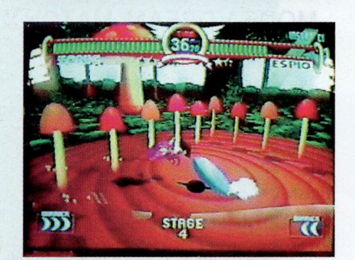
對BEAN

對着這「啄木鳥」不要掉以輕心，因為他在中距離會放炸彈，而且命中率甚高，所以最好在遠距離用DASH攻擊作接近後再使用SUPER RUSH了結他。



對ESPIO

對他千萬不要埋身！因為他的舌投會扣掉你接近一半的能源，如能把他打起，毫不考慮地用SPIN ATTACK追打把，擊中後更可再接一記DOWN攻擊哩！



對SONIC

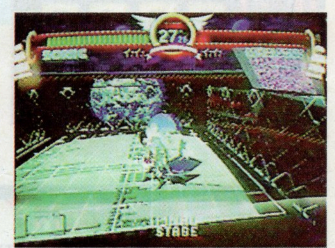
不要以為對自己便很難打，其實只要小心地用BACK DASH逃走便可以避過他的攻擊了；而反擊……不用說，也是用SUPER RUSH吧！



對MATEL SONIC

對他所用的也是這一套：SUPER RUSH消耗他的防護罩，用SUPER RUSH把他打飛，用SPIN ATTACK在下面「浪」他，再加上一記DOWN攻擊……



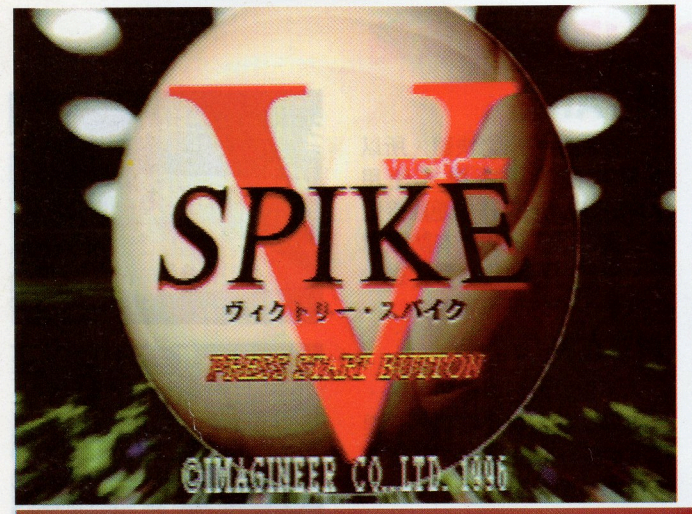



對DR. EGGMAN

打他的時候，一開始便會自動進入HYPER MODE，而且時間也只有15秒，但不用怕，只要狂按鍵便可以打倒他的了！（是真的！）爆機在望哩！







記得好耐好耐以前，曾經於PC-ENGINE及街機玩過一隻排球遊戲，之後，以排球為題的遊戲便差不多絕跡江湖。而於早陣子，IMAGINEER便於PLAY STATION推出了一個排遊遊戲，說來，這類遊戲可說是IMAGINEER的拿手好戲之一，不過與以往的分別便是今次是立體的。

遊戲的四種模式

WORLD LEAGUE

即世界賽，遊戲中玩者以通過預選來進入決勝戰，以成為世界最強隊伍為目標。遊戲中玩者可選用日本、美國、意大利、荷蘭、俄羅斯、中國、巴西及古巴共八隊。至於此模式除可以說憶卡記下進度外，亦最多可以8人參賽。

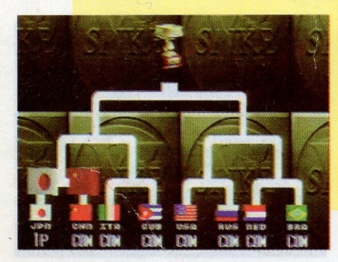


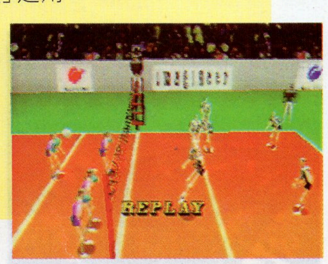




TOURNAMENT

即淘汰賽，模式中玩者可選用任何一隊參與淘汰賽成為世界最強隊。與WORLD LEAGUE模式一樣，遊戲可同時讓8名玩者進行遊戲，大可作為「娛賓」之用。





FREE PLAY

即自由對戰模式，而在FREE PLAY中亦分為VS MODE、DREAM MATCH及COM VS COM三個模式。



VS MODE

即最傳統的對戰模式，玩者可選擇二人對戰或與電腦對戰，模式中可選用任何一隊隊伍作賽。玩者不妨在此模式先作修練才進入WORLD LEAGUE或TOURNAMENT正式攻略遊戲。



DREAM MATCH

可說是夢幻組合戰，可選擇二人對戰或與電腦對戰，模式中玩者可於八隊隊伍中選出任何六名球員作為正隊，另六名隊員作後備，並以此組成自己喜歡的球隊。

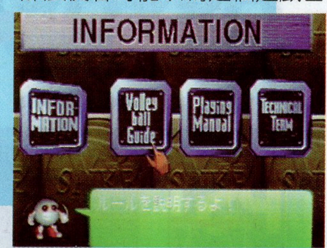
COM VS COM

即觀戰模式，玩者可選出任何兩隊比賽，以此觀摩電腦如何戰鬥，並將戰術收為已用，以加強攻略遊戲時的實力。



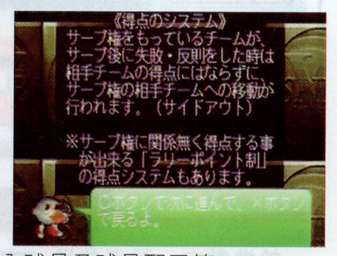
INFORMATION

如果閣下是不懂打排球的話，那麼便會可能以為這個遊戲已經與你無緣，不過這樣你便大錯特錯了。因為在進入INFORMATION這模式中後，玩者便可看到有關此排球遊戲的各種資料如操作方法及專門用語解說等，可說唔識教到識。至於模式亦分為以下各項。



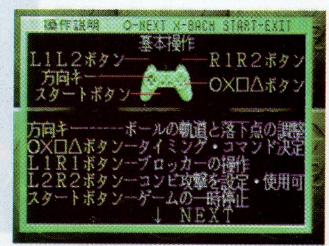
VOLLEY BALL GUIDE

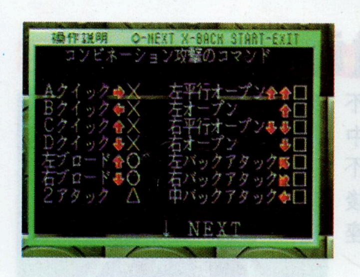
在《VICTORY SPIKE》這遊戲中，所有球例均以JVA（財團法人日本排球協會）出版之國際競技規約為基的，故遊戲中的球例均十分真確。而這項的用處便是向玩者說明球例，如比賽形式、得分方法、比賽中途如何換入球員及球員配置等。

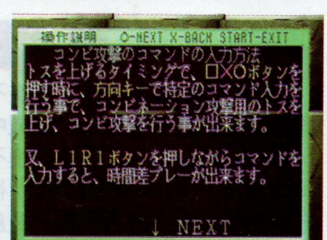


PLAYING MANUAL

在這項中玩者可看到遊戲的操作方法按鈕配置，但最重要的便是當中向玩者說明了整個系統的操作，如如何接球，救球及所有組合攻擊的方法。

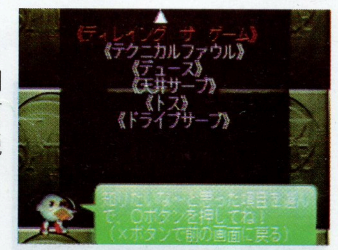






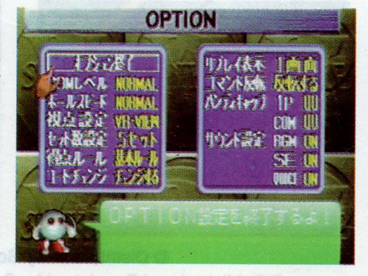
TECMNICAL TEAM

講解了所有有關排球的專門用語並以日文的五十音分類，可惜對於不懂日文的玩家來說可說是得物無所用。



賽前設定

在比賽前，玩者是可以先行設定電腦的難度、球速、視點設定、局數設定、得分球例、有否發球權、重播顯示、組合攻擊的指令是否在換邊後自動對調、分數顯示顯示範圍及音響設定等。但有一點玩者要注意的是在WORLD LEAGUE模式中是不能設定難度、局數及是否有發球權的。



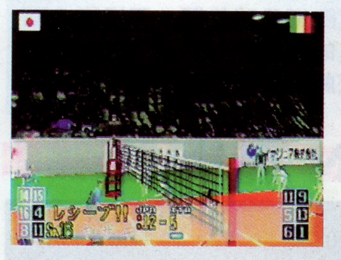
邊個發球先

在比賽前，當然先要決定由那一方先發球吧，一般來說以往大部份球類遊戲也是以硬幣擲字來決定的，但在《VICTORY SPIKE》卻以包剪鎚來決定，可說新意十足。而在選擇方面，○便是包、×便是剪，而□則是鎚。

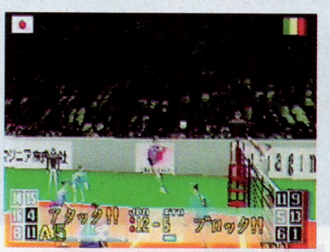


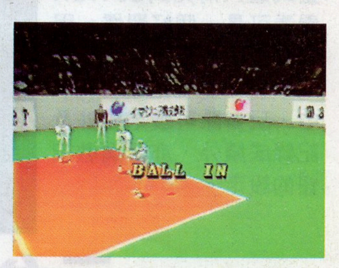
攻擊基本法

在進行遊戲時，如玩者沒有看過PLAYING MANUAL便會發現這可是一隻非一般的排球遊戲，因為如以以往的方法進行的話，玩者便會發覺往往無法將球傳出。至於關鍵原來便在於輸入指令的時間，在接球時，當球變成紅色時玩者便可輸入○□×任何一掣，之後球便會飛至傳球手處，而當球再變成紅色時便可按△掣快攻，將球撥到對方處。又或者再按○□×來將球升起，之後玩者在球變紅時便可按任何一掣來攻擊。而基本上攻擊的程序便是如此，而玩者要注意的便是輸入指令時一定要在球變成紅色時，由於在變回白色時便代表了時機已過，故玩者一定要學懂掌握這時間，此外，如玩者成功輸入指令的話，球便會由紅色變成藍色的。



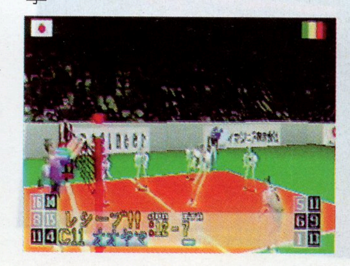




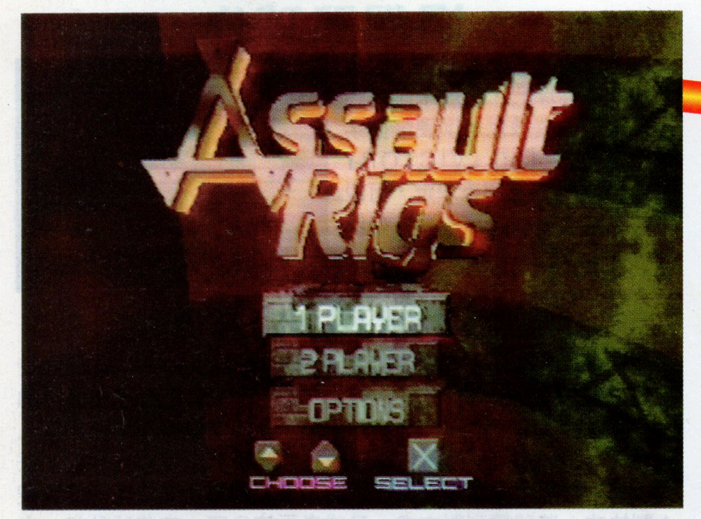


防守基本法

至於在對方攻擊時，其實玩者是有方法以「封網」來封殺對方的攻擊，導致對方失分的。而方法便是當對方的扣球手起跳時，玩者只要在他離地後立刻輸入「L1＋R1」這指令，跟着玩者在網前的球員便會跳起及將球反彈回對方的場內，如對方不能成功接回球的話，玩者便會得分。不過，有時「封網」也不是萬無一失的，因為對方亦有可能扣破玩者的五指關，因此在封網時，玩者亦要隨時準備按掣來接球，而在真實排球中，這叫作「FOLLOW」。而在接回球後，玩者便可反守為攻，向對方展開攻擊。







ASSAULT RIGS
突擊戰車



早陣子筆者訂貨時，無意中發現了《突擊戰車》此遊戲，由於聽講是立體戰車遊戲，於是在好奇心的驅使下便隨便入了一隻。之後，在街上看到這隻遊戲的「反蛋碟」，走前一看竟看到盒上有一些有關足球遊戲的日文字……看來，介紹《突擊戰車》這遊戲的最大意義便是説明這隻是立體射擊遊戲，實際與足球無關。不過説分兩頭，在啟動遊戲時，實在真的給那畫面嚇倒，誰知在入GAME後便變回一過正常遊戲，真的有點被騙的感覺。

OPTION有嘢睇

不論是任何遊戲，在正式進入前先到OPTION看看可是一個好習慣，因為當中往往會有一些不錯的收鑊。而在這OPTION中，玩者除可設定難外及記錄成績外，亦可調教按鈕的設定。



三台戰車

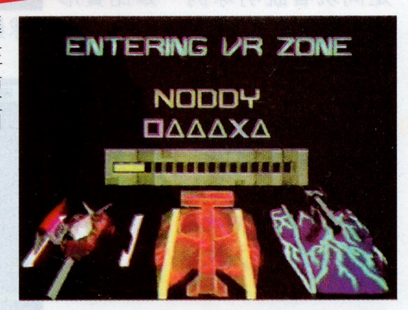
於遊戲中，玩者是可於三台戰車中選擇一台作戰的，而三台戰車在性能面，不論攻擊力、防禦力及速度均有所不同的，故玩者必要因應自己的作戰風格來選擇。





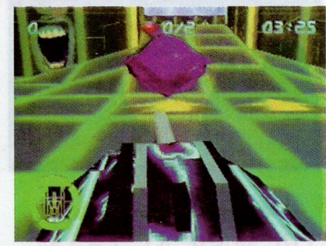
選關密碼

於遊戲中，玩者的進度是以密碼表示的，故在關機後如想再繼續遊戲便必要記下每次過關時畫面出現的密碼。

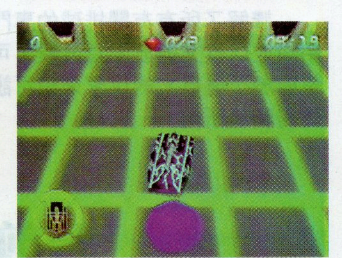


五種視點

基本上遊戲是設有共五種不同的視點供玩者選擇的，遊戲中玩者只要按SELECT便可轉換不同的視點，而選擇便有車頂後方、大後方、後斜上、正上及座艙主觀視點。







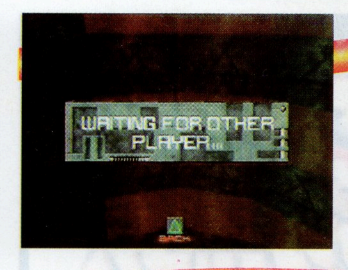




HALL OFF FAME

於OPTION中，其實玩者亦可選擇「HALL OFF FAME」此模式的，而進入這模式後便可向記憶卡中的進度挑戰，可說是自我挑戰。





通訊對戰

其實此遊戲是附有通訊對戰功能的，只要以對戰線將兩部主機連接，跟着選「2 PLAYER」模式便可，不過可惜的是不能作單機的二人對戰。

遊戲的目的





雖然遊戲中玩者是駕駛着一台戰車作戰，但其實玩者的目的並不是要將所有敵人毀掉的。而玩者可在畫面的右上角看到有時間顯示，而這個便是玩者的指定行動時間。而在畫面的正上方便有一寶石標誌，至於其數字便是剩的數目。因此，在遊戲中玩者便目的便是在迷宮般的版面內於限時找齊所有寶石，並撞入有「EXIT」字樣的牆過版。另外，在版面中玩者會看到一些四方體，而在射擊後便會變成玩者可取得的武器，取得後玩者只要按R2便進入選擇畫面，而按L2便能選擇使用。

STAGE 1

LEVEL 1

於第一版中，由於遊戲只是剛開始，故難度可説欠奉，如一開始只要回轉便可看到第一粒寶石，因此意義上可説是讓玩者熟習戰車的操作。在注意點方面，玩者唯一要小心的便是當從高台落回地面時，玩者必要先看清下面有沒有敵人埋伏。至於版面方面亦並不算是複雜，基本上只要有路便行便可。

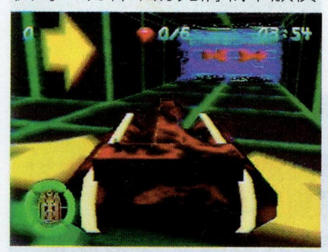


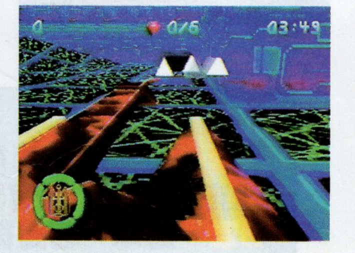


STAGE 2

NEXTGAN

於第二版中，玩者開始時是身處四間房的中心點中，基本上玩者可首先進入藍色的房，但在進入時於牆後是會有一台敵車埋伏的，玩者不妨先將戰車放橫，跟着以橫移來進入，如此一來便可以正面砲火立刻將敵人摧毀。之後，玩者在駛出時便向左面轉向，於是便會到達另一房間，在那裏會有一飛行型的敵機於左角向玩者攻擊，而且在寶石前更有地雷，但當玩者射毀地雷後便可取得武器。跟着，玩者出房後便要直去正面的房間取去最後一粒寶石，跟着右轉便可到達有出口的地方。









STAGE 3

THIS WAY

在第三版中，玩者可説是首趟遇到陷阱及重火力的部署。於開始時，玩者會先在轉角位處遇到一座砲台，由於距離遠兼火強大，故玩者不妨將武器轉換才橫移進入。之後，玩者便看到通道上便有兩處地方會放出電流，在這段中玩者必須掌握到放電的效率及配合時間閃入，因為如中電的話是會扣去不少能源的。跟着，不久後玩者便會看到一波浪型的地段，而一台敵車便會向玩者駛來。由於如水平射擊只會射到路面，但駛上去又會射不到對方，故玩者一是待敵人駛至或自己駛向敵人攻擊。又或是將武器轉換成鐳射砲，因為鐳射砲是可射過這地型將敵人擊毀的。最後，玩者只要射毀一台高防禦力的敵機及繼續前進便可過版。











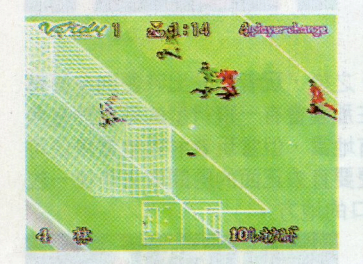
J.LEAGUE 夢幻球場



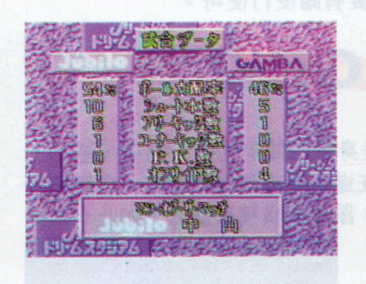
努力！向着J聯賽冠軍進發！

由HUDSON製作的《J.LEAGUE夢幻球場》是以大量CG作為球員的動作，所以其角色的動作均表得很流暢。而在每一場比賽後不但有兩隊的對賽資料，而且更會選出該場的最佳球員——「MAN OF THE MATCH」及最佳入球。

另外，各隊球隊的資料當然是最新和最快，而新加入的球隊—— 岡和京都亦都是不能或缺的要素。對於一些球痴來說，這些東西都是他們想在足球GAME上玩得到的。









足球在己方時

A掣：大腳傳球，用於解圍及傳中；傳球的遠近視乎按掣時間的長短

B掣：貼地式傳球，亦可作割草式射球：傳球的遠近視乎按掣時間的長短

X掣：直接射球，在自己的半場也可用作大腳傳球

Y掣：短傳，組織攻勢時十分有用；當球傳到隊友時仍按着不放，隊友便會馬上作出回傳，變成撞牆式傳，是十分有用的技術

L掣＋R掣：越過對方球員的「過頭波」

特殊操控

L掣：命令後　球員佈置越位陷阱

R掣：奔跑，無論持球與否都可使用

足球在對方時

A掣：直接用肩膊撞開對手搶球，是十分粗野的動作，很容易受罰

B掣：鏟球，若是從後攻擊肯定會被吹罰

Y掣：貼着對方的持球者用腳偷球，是最「斯文」的搶波方法，絕對合法

基本操作方法

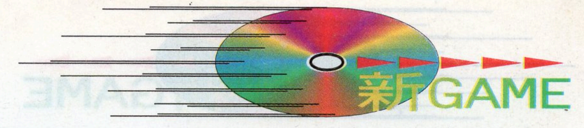
空中球的處理

A掣：高／　空窩利；低／窩利

B掣：高／頂球；低／插水式頂球

X掣：倒掛金鈎，要充份掌握時間

Y掣：高／輕頂球；低／腳內側控球



各項模式選擇

PRESEASON 預賽

隨意地揀出喜歡的球隊作對賽，是作為參加J.LEAGUE及杯賽的賽前練習之用。除了正常的16隊球隊外，更有全日本球員聯隊及全外援球員聯隊可供選擇，這兩隊的球員皆可以自行選擇或讓電腦隨機選出。

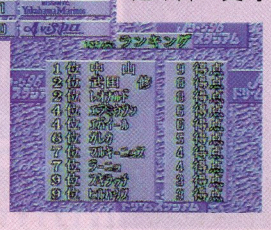




J.LEAGUE 日本聯賽

真正地和其他15隊勁旅作賽，是非常長的持久戰，若是沒有好的技術和恆心的不在此聯賽中勝出的。除了要為球隊奪得J.LEAGUE的冠軍外，更可以讓己隊的球員爭奪神射手的錦鏢。





TOURMENT 杯賽

即是一般的「杯賽」，採用一場過的淘汰賽形式。由於是一場過，所以隨時都會有爆冷的可能性，在比賽時千萬不要輕敵。







ALL STAR 全明星賽

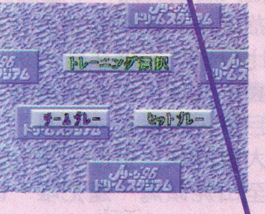
將全日本的足球明星分成兩隊，既可以自行揀選球員，亦可將此重任交給電腦，其過程就好像全日聯及外援聯一樣。





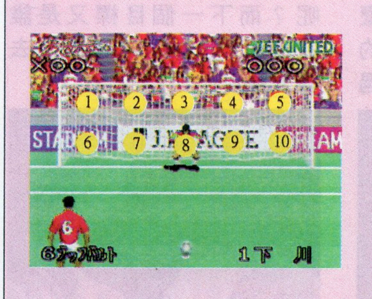
迷你聯賽

最多可以有6隊球隊登錄，即是可以和朋友們作互相對疊，是個很好玩的模式。



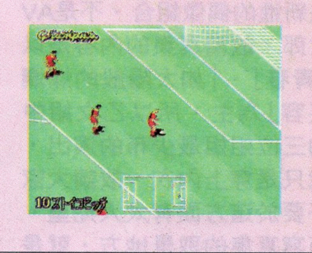
P.K. 十二碼

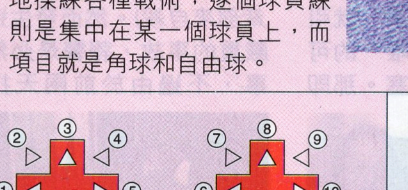
除了在比賽外，平時亦可以獨立地抽出來玩。這GAME的十二碼是可以控制射球和救球的方向，只要按着圖中的指示便可；另外，A掣是代表射或救高球，而B掣則是代表射或救低球。

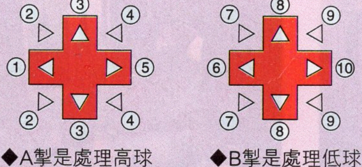


TRAINING 練習

可以揀全隊一起練或逐個球員練。全隊練時只得己方，並沒有敵方的球員，可以自由地操練各種戰術；逐個球員練則是集中在某一個球員上，而項目就是角球和自由球。



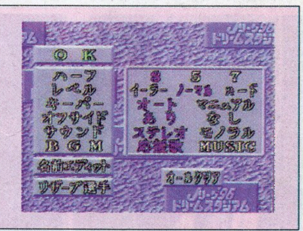




◆A掣是處理高球　◆B掣是處理低球

OPTION

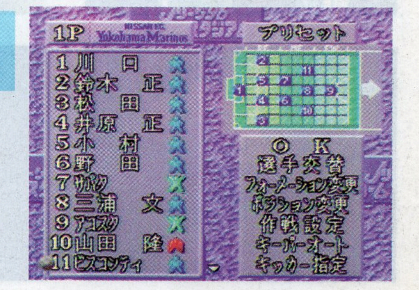
除了一般的調校外，更可以自行替各個選手改名，算是有親切感。



比賽時要注意的地方

在比賽中各個球員都有不同的狀態：淺藍色及高舉雙手的代表狀態最好、深藍色的代表狀態正常、紅色及雙手垂低則表示狀態極差。

至於陣式和各個球員的位置都可以自由調動，但基本上是不需要的。



介乎《VURTUA PHOTO STUDIO》及《金田一》的一隻AVG.？



行兇寫真



文：KEN

請大家勿以有色眼鏡去看這隻遊戲

大家好嗎？又是我AV男優。自從上次阿KAN哥找小弟寫了編《VURTUA PHOTO STUDIO》的攻略後，引來很大的回響，而編輯部的各位兄台都說我是寫這類GAME攻略的人才(乜嘢意思先？！)，所以今次介紹《行兇寫真》的責任，又落到小弟頭上來。好啦閒話少說，還是快些看它是甚麼的一回事吧。(啊啊，好緊張啊好緊張啊)

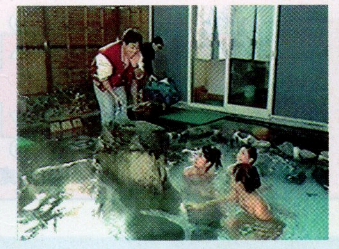
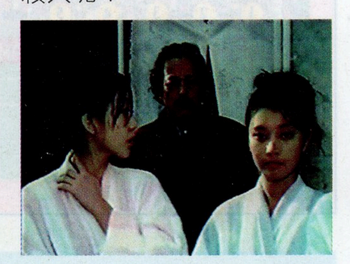
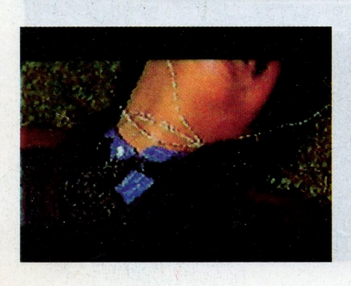
好鬼《金田一》的故事背景

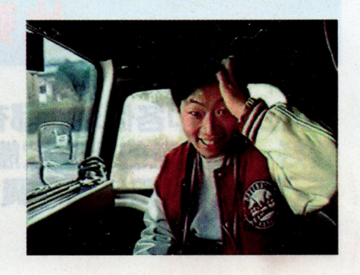
由遊戲當中，玩者是一名名叫鄉田武史的攝影師。某天，他受到某雜誌編輯一赤田先生的委託，為新進的偶像組合一乙女組當寫真集的攝影師。不過，由於她們是新進的偶像組合，不是AV女郎，故寫真集的內容是以「青春」、「如太陽般的燦爛笑容」為主，所以乙女組中的三位姐姐最少布的演出，就只是穿上內衣，故請大家不要於這方面有太大期望。而寫真集的取景地方，就是於伊豆郊外的一間別墅處。

然而就當鄉田跟赤田先生及攝影助理一佐佐木拓也駒車進去這間別墅時，卻發現這間別墅除了有今次攝影活動的工作人員外，還有其他人居往於此，不過他們*(包括工作人員)*的性格及行為就比較怪異。就在他們來到這裏不久後，天氣就突然發生巨變，居然會於11月天下起大雷雨來。這麼一來，就引至山泥傾瀉，還把唯一的可通往市區的馬路倒塞。那即是說，他們現在是被困於這裏了。*(嘩，好金田一呀)*不過這也不會妨礙到攝影工作的進行，於是乎他們便按照計劃的如常進行拍攝工作。

但就在拍攝寫真期間，乙女組的經理人田代先生卻被發現倒斃於自己的房間內，而身上還插着一把刀，很明顯是他殺行為*(除非他是長臂猿，能把刀插進自己的背部來自殺)*。然而發生這麼嚴重的事故，報警是必然的事，不過由於前兩天打過雷，故別墅的主人中川先生為免有人被雷劈中，故把電話線切斷了。*(駛唔駛呀？)*而鄉田的手提電話又剛好用盡了電*(又會咁啱)*，故此他們現在正跟外界完全失去聯系*(又番電咪得囉)*。真是叫天不應叫地不聞*(不過寫真就繼續拍)*。哪麼這個殺人兇手，是否別墅中的其中一人呢？他／她會否繼續去殺人呢？而下一個目標又是誰呢？而他／她又為甚麼要去殺人呢？



人物介紹：

佐佐木拓也：



主角的攝影助理，有一個開朗的性杏格，也是個非常勤力的年輕小伙子。而他也非常落力的去幫助主角去找尋真的兇手。

赤田真一：



是某大雜誌社的編輯，亦是他委託主角去為乙女組影這輯寫真集，為人冷靜，而且他更對主角非常瞭解，可說是主角的良師益友。

中川麗子：



這所別墅的女主人，亦即是中川京介的妻子。不過從她的面色來看，似乎是一個體弱多病的人。然而她出場次數不多，所以性格不大明顯。

苗村千惠子：



乙女組的形象顧問，不過為人就古古怪怪的，還患有潔癖。而某天她更當眾跟田代吵上來，可見他們關係並非一般。而田代的死又會否跟她有關呢？

中川京介：



他就是這間別墅的主人，為人兼厚老實，而且對太太愛護有加。而他父親死後，他便得到了大批遺產。而為了可以過一些寧靜的生活，他於是便蓋了這所別墅。

丹治：



亦都是這間別墅的其中一個住客，但背景不詳。只知他在平時是居往於附近的一間小屋處，為人沈默，再加上他高大的身軀，倒有點殺氣。由於他看到一些他不應看到的東西，故引來殺身之禍……。

田代成治：



乙女組的經理人，亦是好色鬼一名，曾經當眾捏苗村小姐的屁股，又曾偷看乙女組那三位可愛女孩子更衣，絕對是麻煩友一名。然而不知是否他跟其他人牙齒印太多，故他是故事中第一個受害者。

麗：



乙女組的其中一名成員，有一個明朗及活潑的性格。由於她是乙女組中最年長的一個，所以是會有點點隊長的風格。

麻貴：



亦是乙女組的其中一員，而且身還是最標青的一個哩。而她則有一個較冷靜的性格，可以對事情有一個客觀的判斷，對找出兇手有一定的幫助。

昌子：



乙女組最可愛的一名成員（我話），對推理小說有濃厚的興趣(同好)，故今次事故中她便扮演了偵探的角色，唯人活潑開朗，而且非常勇敢。(起碼唔怕血吖)

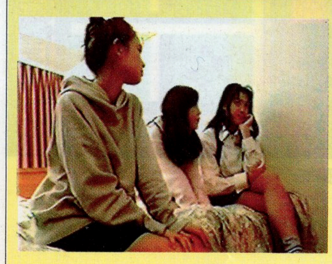
玩乜東東㗎？

基本上本遊戲是共可分為兩個部份的：

推理部份： 這亦是本遊戲的最主要部份。於這個部份中，畫面是會打出文字來交代事態發展，而背後就會因故事的進程而換上不同的硬照，有時更會有一些配樂如行雷聲、腳步聲、尖叫聲來增加玩者的投入度及遊戲的恐怖感。而這些硬照是全部由真人拍攝的，沒有半點電腦畫存在，然而換畫的次數也非常密，這亦可見於這遊戲內是收錄了大量相片的。當然，若果就是這樣看字幕的話那就跟看小說無異，所以在有一些時侯，玩者是要自己選擇自己應走的路或要做的事，當然若玩者選擇不同的答案，絕對是會影響以後的故事發展啦。



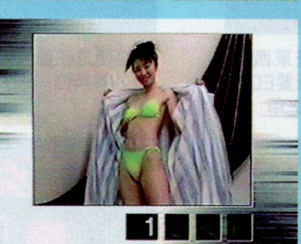


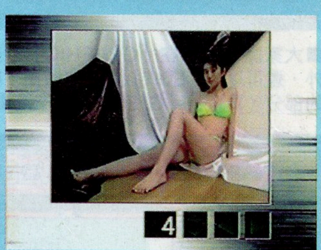












攝影部份： 這部份可說是此GAME賣點之所在。就在推理部份，由於主角是要繼續寫真集之攝影工作的，所以加插了這個攝影部份。而大家又不要以為這部份是會跟《VURTUA PHOTO STUDIO》的差不多，其實杷差頗遠。首先，這三位可愛的女孩子是不會把衣服脱光的，最多都是三點式。另一方面，在《VURTUA PHOTO STUDIO》中是播片形式的，即是女孩子會在畫面中跑跑跳跳。不過在此GAME上則是全部是硬照，頂多畫面會上下移動。然而每次菲林的數目又少得可憐，所以玩者想集齊所有照片的話就非攻多幾次不可。而在玩者爆機之後，可用ALBUM MODE看回自己拍過的照片。

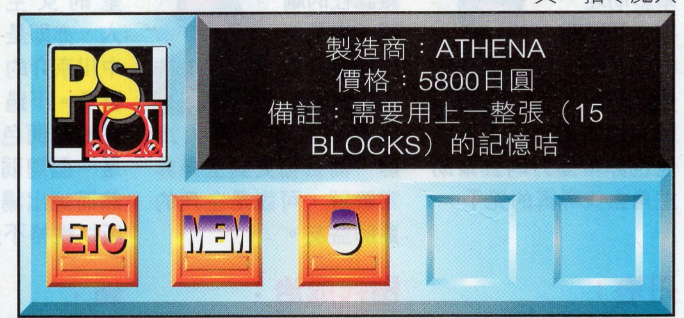




設計衛門PLUS

攻略VOL. 2——今期教大家做背景

文：指令魔人



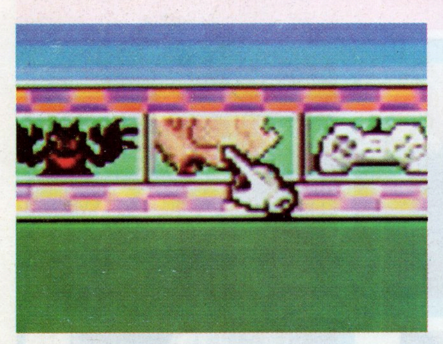
上期我教咗大家點樣去畫同埋設定各敵機的資料，其實已經可以玩得；而今次就會同大家講吓點樣去畫埋個背景，使之成為一隻完整的遊戲。

背景設定畫面的結構

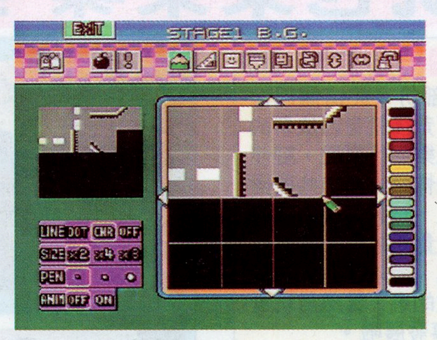
在背景的設定中，因為其面積的龐大，所以並不是好像之前的角色畫法那樣，以16×16點的方格為一個單位，以各個單位來直接砌成角色；反而是首先從記憶區中取出一些16×16點的方格，砌成一個個64×224點的區域（即4×14個單位），然後再從這些區域中，以64×224點為一個單位的砌成背景。在完成背景之後，便可以在地圖中加上敵人及一些特別的角色，可以令到畫面不會那麼單調，並且可以做成一些特別效果。

如果想看清楚一點的話，就試試跟着以下的步驟來做吧，做完之後便會明白箇中的奧義了。

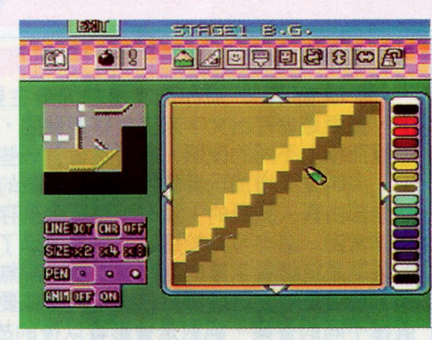
背景的繪畫



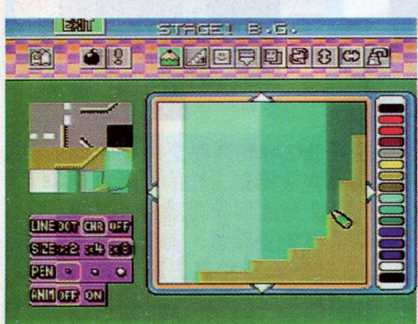
■大家除了可以在「GRAPHIC」中畫東西之外，還可以在「EDIT」中，先選擇了所要EDIT的部分，再選擇「G. EDIT」來作繪圖之用



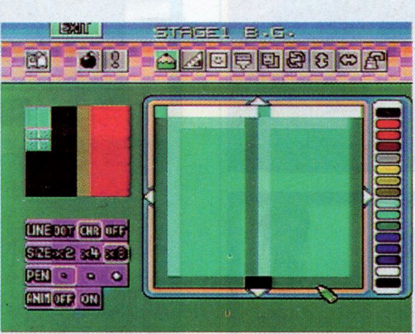
■這便是在畫一條馬路時所需的元素：白線、路邊、轉角位……



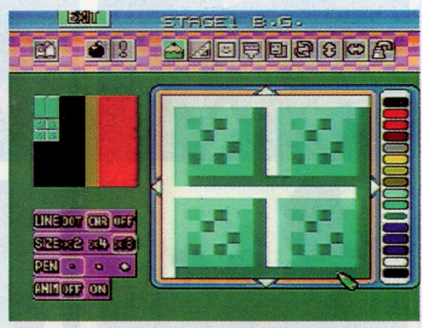
■地面上的梯級等，也可以只用幾個CELL便可以畫好



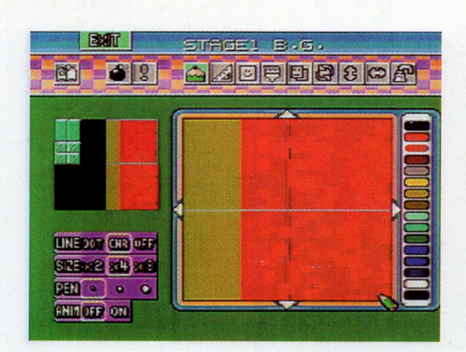
■這個便是柱子的一部分，記着，儘量將畫面設計成有規律，便可以將畫面進行大量的壓縮



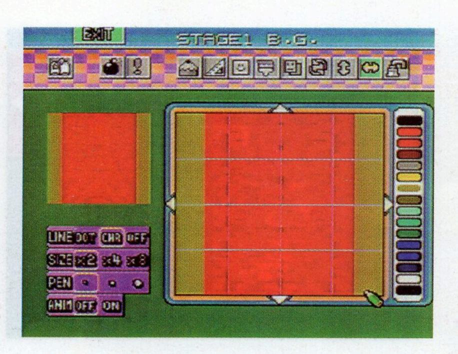
■可以預先畫一些常用的東西，如磚頭等，以作不時之需；但當然，預先設定好需要使用什麼的畫面便不會出錯了



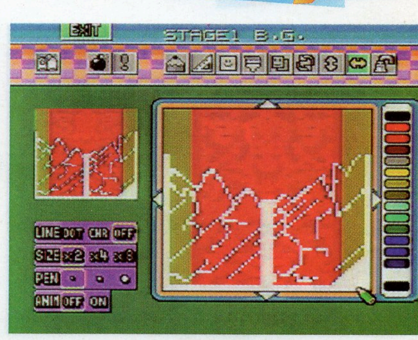
■另一款磚塊



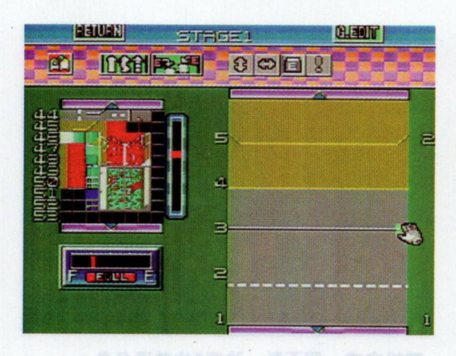
■這便是地毯，但因為左右只是反轉，所以只需要畫一邊便可



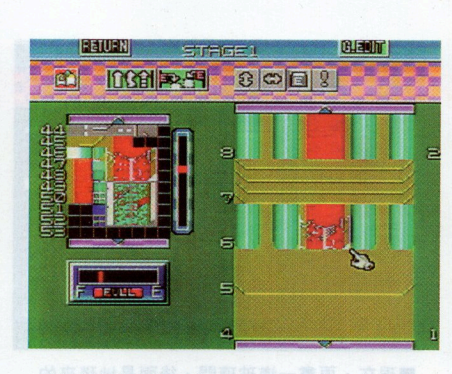
■如需看看出來的效果，便把它COPY後再反轉它看一看吧



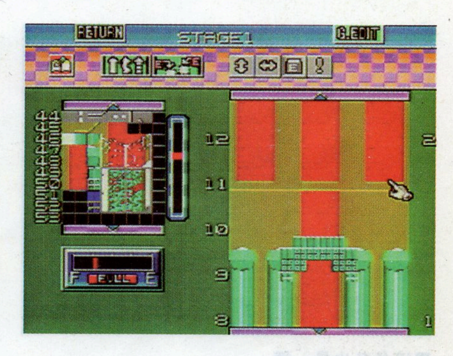
■這塊爛玻璃有什麼用？往後些便知道了



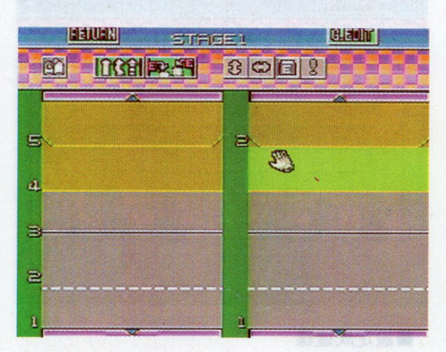
■當大概畫好所需的CELL後，便可以開始將它們設定成背景了；但卻並不是直接放上背景的位置去，而是首先從記憶欄中拿那些CELL出來，放在背景的中途區域中，砌成64×224點的方塊，才放上去真正的地圖當中



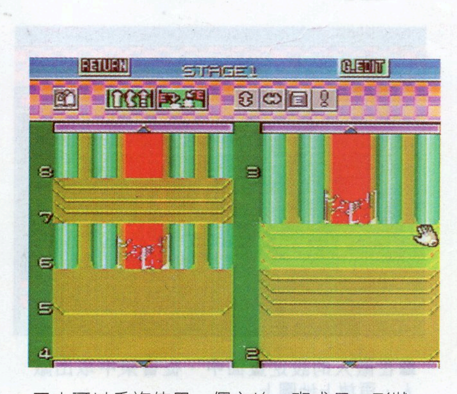
■將爛玻璃和柱子放在一起，形成區域方塊



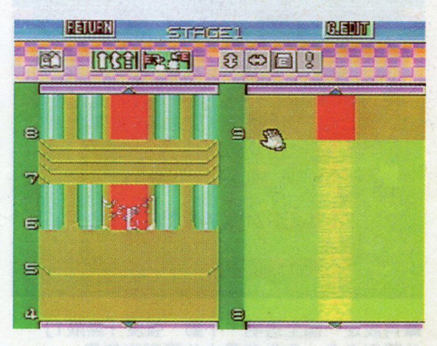
■只是幾個CELL，如處理得好，可以做出很多變化



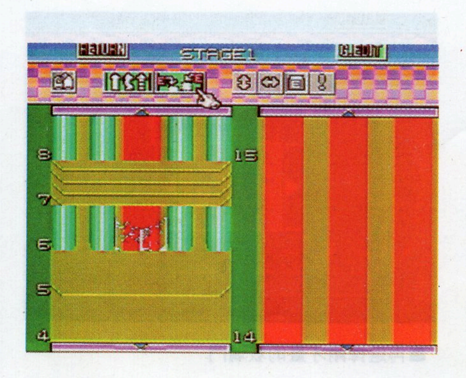
■如設定好，便可以把中途區域中的方塊放在右面的真正地圖中



■也可以重複使用一個方塊，砌成另一形狀

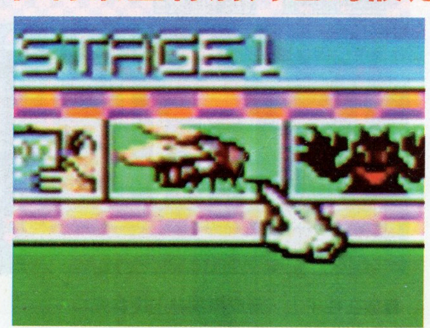


■更可以把已砌好的地圖，重複地使用，那便可以省時省力；只要記着最少的單位是64×224點便可了

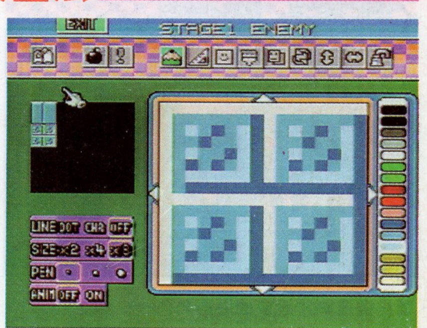


■一直砌，直至自己認為版圖有多大便可停止

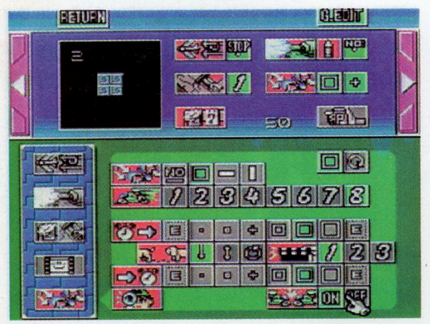
在背景上特別角色的設定及畫法



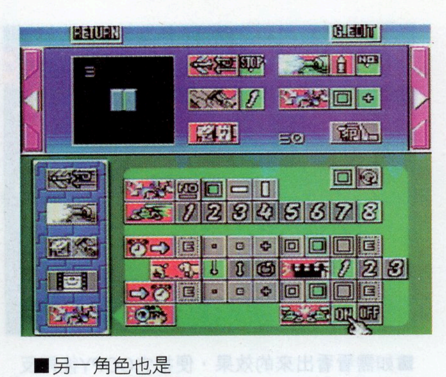
■在選擇「敵機設定」後，再進入「G. EDIT」



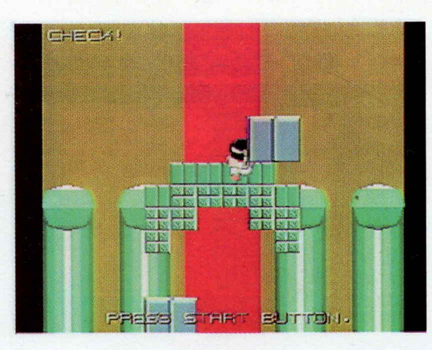
■首先是一些高過自己角色的「敵角色」設定（如一些橫樑等，自己要在它們下面飛過的那一種），先畫好……



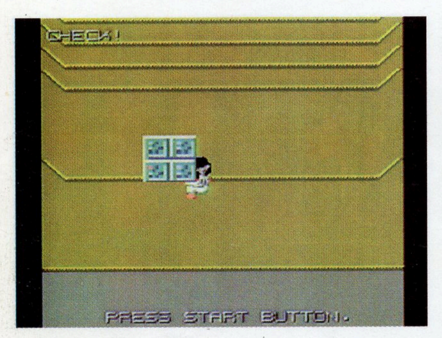
■再把它們設定成為：不動、強度「無限2」、X及Y軸同時放大，變形的起始時間為1



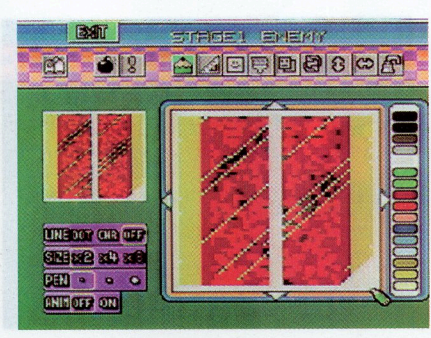
■另一角色也是



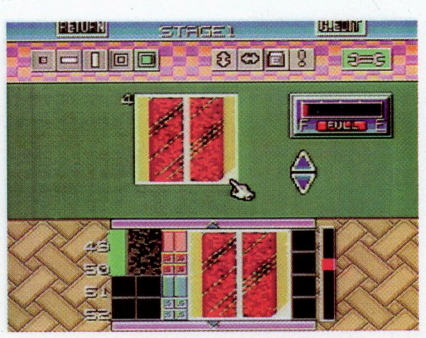
■用「放大鏡」看一看效果，檢查一下會不會撞到自己和是否會遮蓋自己



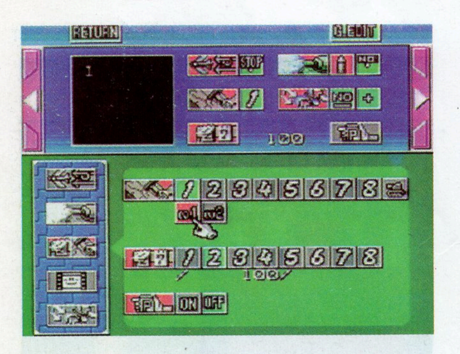
■這角色也是一樣



■現在，再畫一道玻璃門，後面是地毯來的



■設定成一個不動、強度5的普通角色



■再設定一個全透明、不動、強度「無限1」的隱形角色，作為背景中的障礙物使用



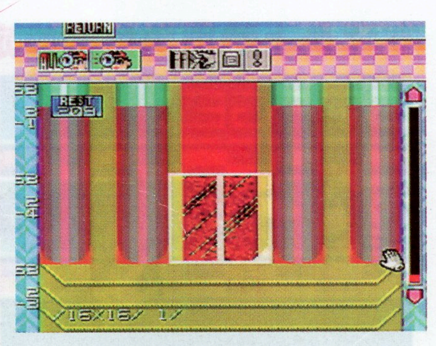
■在敵人的設定畫面中，從書架中取出敵人，再放上地圖上



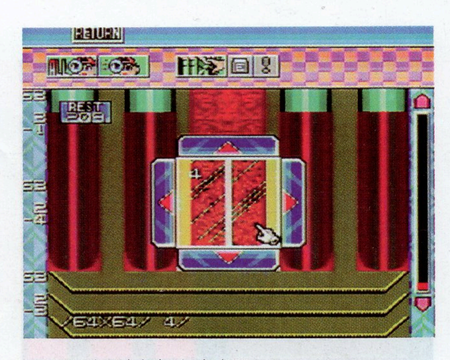
■設定成這樣



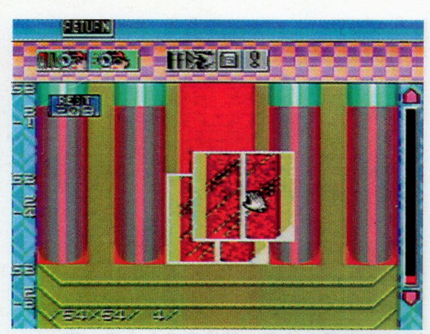
■再選擇剛才設定的隱形角色



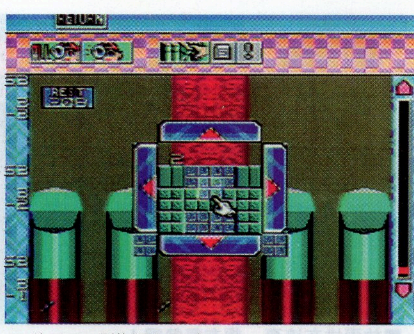
■放在柱子上，形成撞到柱上便會死



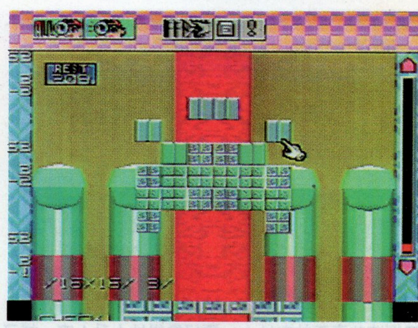
■再選擇剛才畫的玻璃門



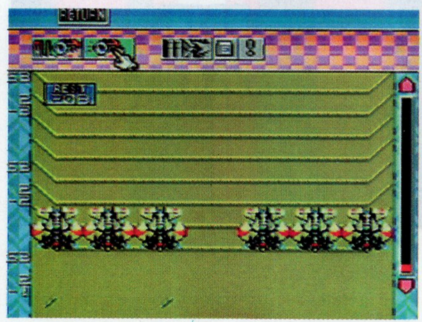
■放在這裏，那麼打破那玻璃門後，便會露出在地圖上的玻璃門樣子了



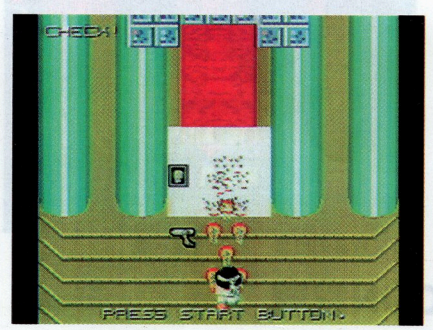
■將那些「橫樑」取出



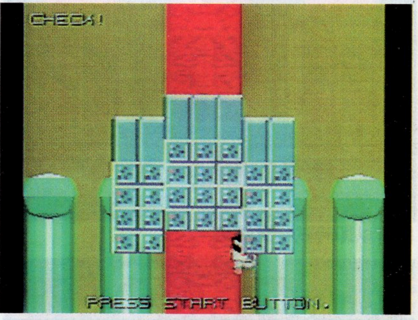
■放好



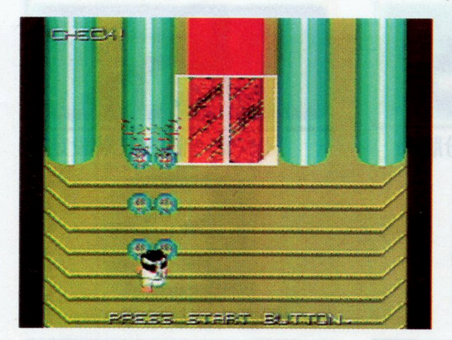
■跟着便可以按這個放大鏡……



■看一看設定得如何



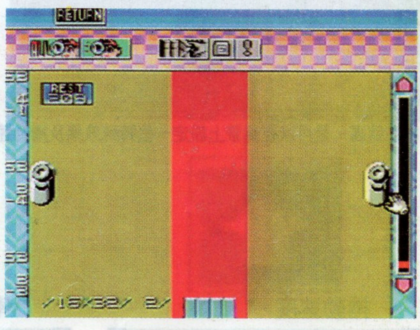
■真的好像是在上空的「橫樑」哩



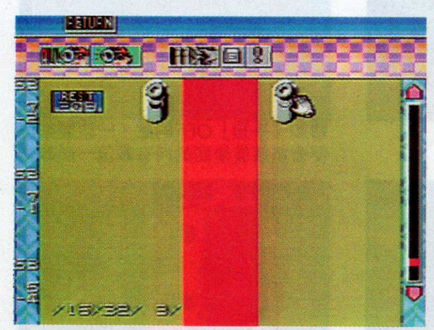
■唔，那些隱形的障礙物放在這裏，真的好像那些柱子是不能撞的



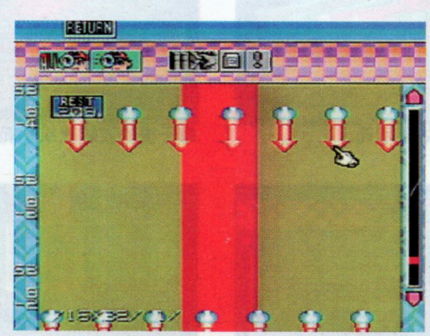
■試一試，真的會撞死哩



■再一直定各敵人的出現位置



■另一些敵人



■一排一排的飛彈

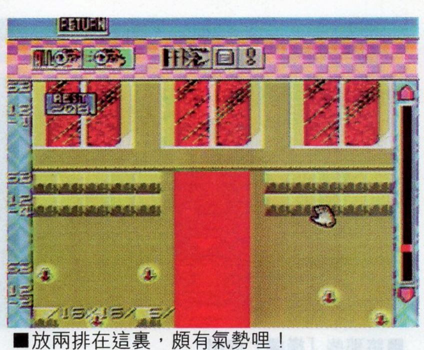


■如突然想到一些新的敵人或障礙物，當然可以隨時設定啦

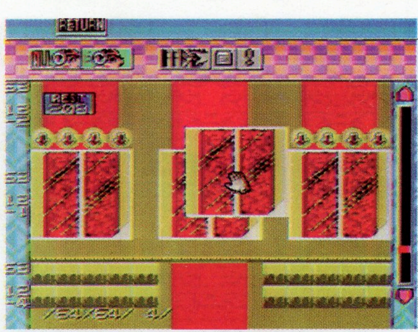




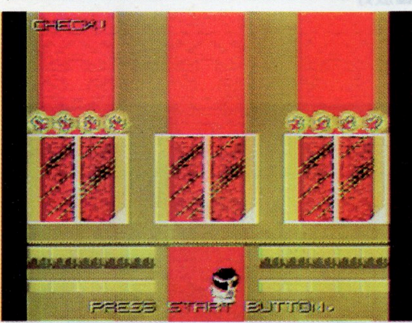
■把這些東西放在地上，便好像從地上升上來一樣了



■放兩排在這裏，頗有氣勢哩！



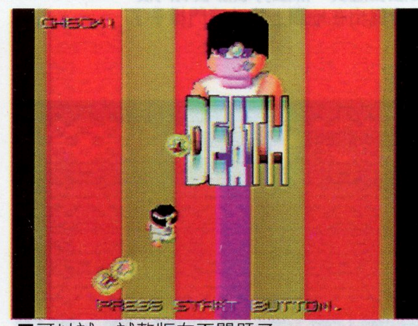
■放幾道門在這裏，就好像進入大堂一樣



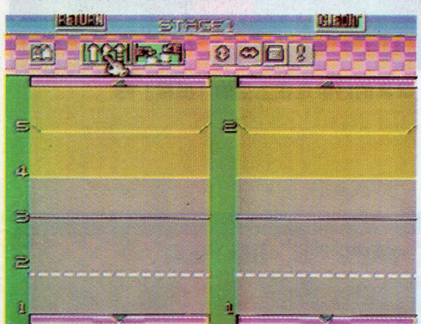
■可以即時試一試效果



■在適當的位置，放上大佬一隻



■可以試一試整版有否問題了



■在這裏，是可以在背景上設定一些特殊效果及捲動速度的

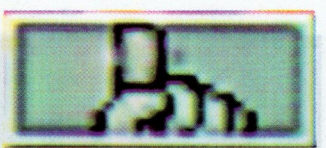
ICON說明



觀看整個版圖



觀看現時的這部份版圖



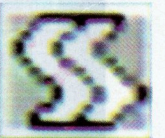
只改變一個的效果設定



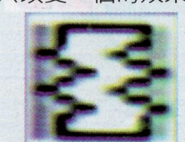
捲動速度



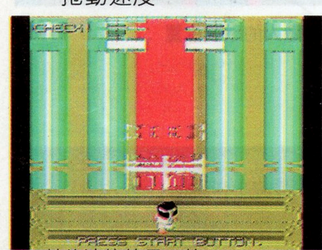
Y軸的波紋效果



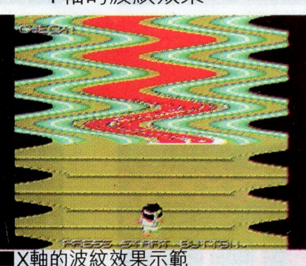
X軸的波紋效果



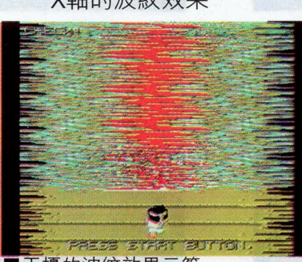
干擾的波紋效果



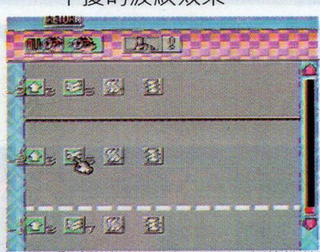
■Y軸的波紋效果示範



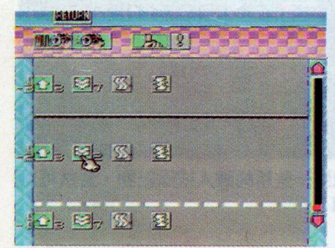
■X軸的波紋效果示範



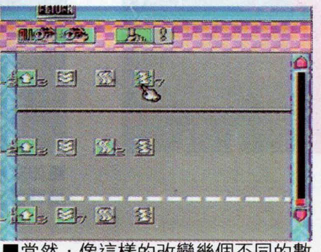
■干擾的波紋效果示範



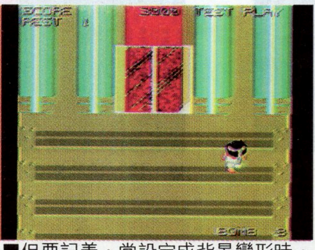
■如「手指」OFF的話，一改變數值便會將跟着後面的所有數值一起改變



■但當「手指」ON的話，便可以只改變一個的數值



■當然，像這樣的改變幾個不同的數值是可以的



■但要記着，當設定成背景變形時，那些做「佈景版」的角色是不會跟着一起變形的



■知道了用法之後，便可以在適當的位置設定變形了

■而也可以在BOSS戰時到把捲動設定到停止狀態

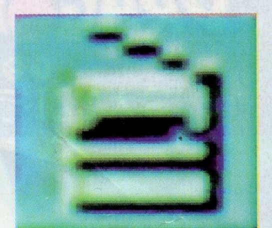
■基本上在畫面的處理方面已完全辦妥，可以算是完整的一版，大家可以用這個「ALL」的放大鏡去檢查一下整版有沒有問題

音樂的設定

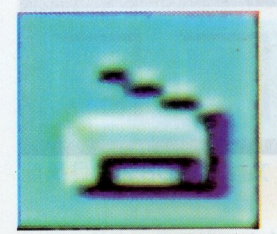


■如要設定音樂時，便可以按這裏選擇「MUSIC」

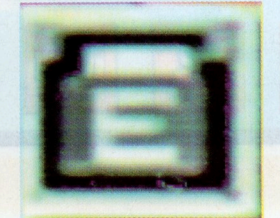
各ICON的用途



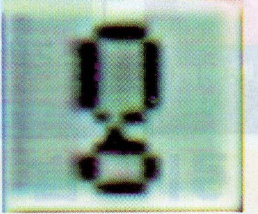
COPY ALL，可以把整節音符COPY到另一節中



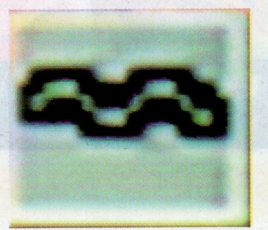
COPY，是可以逐個音符去COPY



是有着清除音符的功用



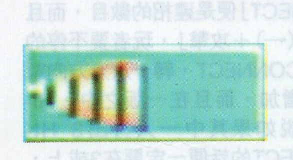
回復上一個步驟



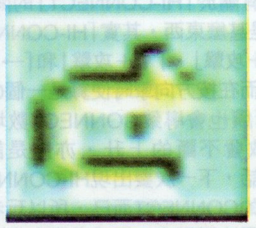
長音，可以將音符的聲音拉長



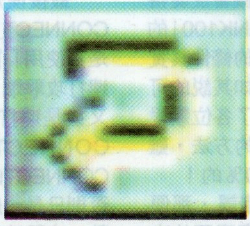
上、下二重音樂的選擇



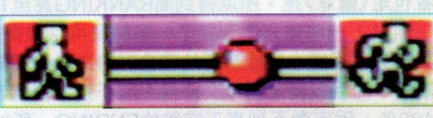
大細聲調教



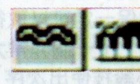
把現時的這一節設定成開頭



把現時的這一節設定成最尾



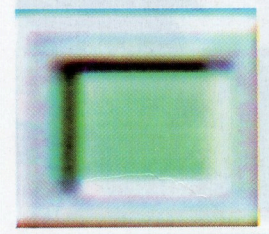
拍子快慢的調教



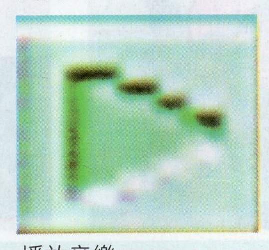




樂器選擇



停止



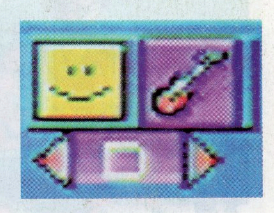
播放音樂



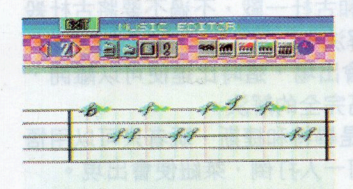
ON時可以把這一節重複播放



底聲配樂的選擇



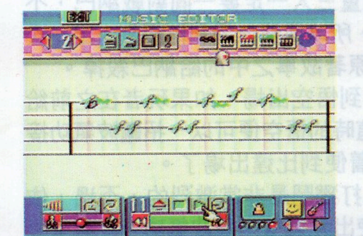
配樂音調的選擇



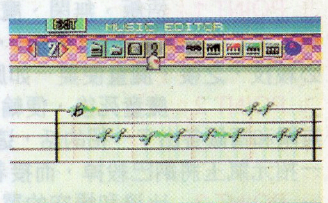
■其實這音樂模式是有兩條音軌的，即是除了可以譜上一首音樂之外……



■……還可以按下這個掣，轉成另一條音軌的樂譜



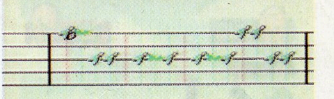
■按PLAY掣，便可以將造好的音樂播出



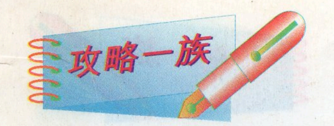
■在播放中，也可以隨時改變調子

當全部設定好之後，便可以在「TEST PLAY」的選項中設定每首音樂的用途，也就是完成了一隻射擊遊戲中的其中一版；而這篇「攻略」的目的，也就是要各讀者跟着去做一次之後，可以明白其制作的過程及道理，令到各位在日後可以適自己的意思去造一隻射擊遊戲，更加可以增加無窮的樂趣。





■也可以隨時改變快慢









文：超級DB迷赤目黑龍

引　言

在SEGA SATURN的新遊戲《龍珠Z 偉大的龍珠傳説》之中，因為有着一個「Z RANK」所以使不少的玩者感到非常的煩惱，而且由於不是所有玩者也是《龍珠》迷，所以得到高RANKING甚至100[的機會便變得非常細，所以，一些書刊便刊登了一些甚麼可以取得「Z RANK100」的條件及其得分，不過，根據筆者的親自試驗之後，發覺不少的條件其實是有錯誤的，而且就算是對也交待得不清不楚，使玩者不能如其説的可以取得100％，因而看不到真正完美的ENDING，所以，為了各位親愛讀者，現在便送上真正可以在每關之中取得「Z RANK100」的方法，雖然沒有甚麼花巧的計分方法，不過，擔保一定可以取得100％的！

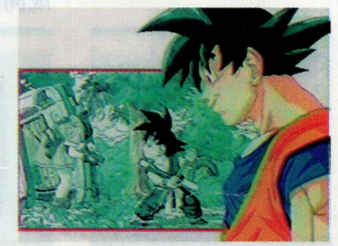
除了以上的所説的，其他書刊亦犯上了一個非常大的錯誤，那便是在遊戲之中孫悟空（普通型態時）的必殺技使出次序，其實真正的次序是元氣玉→龜波氣功→元氣玉→龜波氣功→元氣玉→龜波氣功……如此類推，而且就中了敵人的必殺技也不會有所變更的，依然會依以上的次序出招，所以在預算孫悟空使出元氣玉時一定要非常小心！

最後便是有關於「HI-CONNECT」的問題，很多玩者也不明白「HI-CONNECT」是甚麼東西，其實「HI-CONNECT」便是連招的數目，而且是指使用「↑＋攻擊」、「↓＋攻擊」和「→(←)＋攻擊」，玩者要不停的連打攻擊掣，而在按方向掣時便算是一個CONNECT，轉一次方方向掣又或是連打斷續也會導致CONNECT數增加，而且在一版之中，HI-CONNECT數會不斷的上升，亦即是説如果其中一人打出3 HI-CONNECT的話，下一次要出現HI-CONNECT的話便一定要在3或上，否則只是一般的CONNECT而已，所以玩者為了要得到多的CONNECT數，攻擊時便要適可而止，又或者用多幾次低的CONNECT便可以取得多的HI-CONNECT了。









〈EPISODE 1〉異星人戰士來襲!! 戰鬥民族撒雅人對Z戰士!!!!

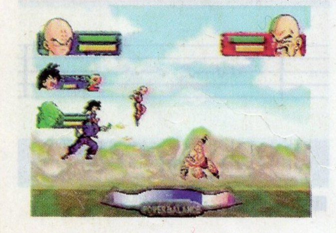
POINT 1：悟飯、無閑、魔童三人一定要一同對戰納巴，不過，為了要為以後悟空「夾招」，所以便要無閑和悟飯每人出一次必殺技，之後，魔童便要一如原著故事之中的給納巴殺掉。

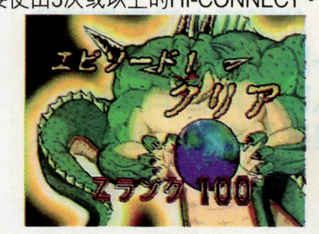
POINT 2：魔童死後，便輪到悟空出場，如果玩者在之前給無閑和悟飯各出了一招的話，這時的悟空便可以一招龜波氣功接一招元氣玉將納巴殺掉，而接着便到比達出場了。

POINT 3：比達和悟空的單打獨鬥是非常激烈的，不過，依照以上的程序，比達會在悟空使出元氣玉→龜波氣功→元氣玉後便倒地不起，所以這其實是一件非常易做的事。

POINT 4：除了魔童外，所有的隊在戰鬥後也要生存着。

POINT5：在這場戰鬥之中玩者要使出3次或以上的HI-CONNECT。





〈EPISODE 2〉激鬥惑星戰士！Z戰士對精英軍團

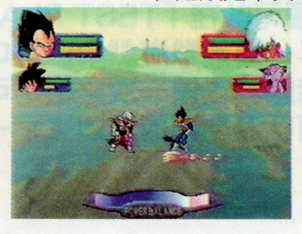
POINT 1：悟飯和無閑一起和古杜一戰，不過不要將古杜殺死，最後一定要由比達將古杜解決。

POINT2：古杜死後力高便會出場，這時比達便可以離開，改由悟空上陣，而且可以將力高完全的解決。

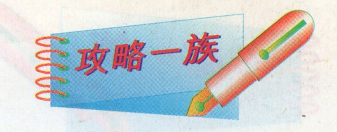
POINT 3：緊隨力高出場的是畢特和捷斯，玩者只可以用悟空一人應戰，而玩者只要將任何一人打倒，桀紐便會出現。

POINT 4：在桀紐出現後，比達以再次出場，戰事將會變成比達對畢特和捷斯其中一人；而悟空則對桀紐，當比達勝利了之後，便可以「收埋」他，改為悟空與桀紐一對一決戰，當然最後悟空要取得勝利。

POINT 5：在這版之中要有4次的HI-CONNECT或以上。







〈EPISODE 3〉拿美星最後決戰！！Z戰士對菲利！！！！

POINT 1：玩者可以送比達出去「死」，而且是不用使用任何的必殺技，亦即是說玩者可以放開控制器看着比達給菲利打死。

POINT 2：當比達死後，玩者定要派出無閑、悟飯和魔童3人出戰，在此戰之中，3人的任務只是和菲利交戰，可以不使用任何必殺技的。

POINT 3：隨着以上的戰鬥，主角孫悟空便可以出場了，而且一出手便可以使用元氣玉了，只要使用元氣玉打中菲利，悟空便可以暫時收工。

POINT 4：悟空使出元氣玉之後，玩者便要送無閑去死，因為如果無閑不死的話，悟空是不會變成超級撒雅人的。

POINT 5：變成了超級撒雅人的孫悟空可以出去將菲利擊倒。

POINT 6：在戰鬥之中玩者要使用5次或以上的HI-CONNECT。





〈EPISODE 4〉充滿威脅的敵人出現！！人造人對Z戰士！！

POINT 1：悟空一人迎戰人造人19和20號，不過悟空一定要輸，而且更要受19號一招。

POINT 2：在悟空退役之後，比達便可以出場，而且比達要將19號打倒，不過20號則可以不用殺得那麼快。

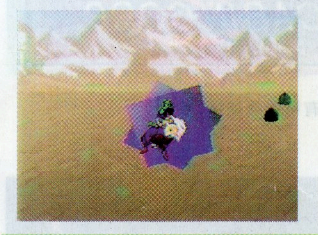
POINT 3：20號之所以可以不死是因為要他使用吸能源的一招來對付魔童，之後，20號便再沒有利用價值，可以用比達將他殺死。

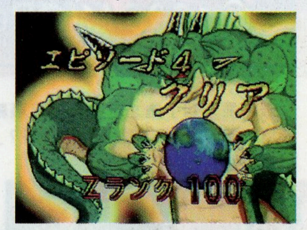
POINT 4：人造人17和18號出現之後，玩者便要小心，因為一定要特定的人物對戰才行，配對分別為──「魔童對17號」、「比達對18號」、「杜拉格斯對18號」。記着，不可以殺死17和18號。

POINT 5：在反人也對戰過之後，玩者便可以換出所有人，再派出孫悟空一人，這時除了原有的17和18號之外，人造人16號亦會出現，之後，悟空便可以將所有的人造人打倒。

POINT 6：在這版的戰鬥之中，玩者「絕對」不可以派出無閑或悟飯出戰。

POINT 7：在這場戰鬥之中玩者要使出6次或以上的HI-CONNECT。





〈EPISODE 5〉最高LEVEL的決戰！！Z戰士對完全體斯路！！！！

POINT 1：悟空要和斯路一對一戰鬥，玩者不可以多派其他人出場。而且在這場戰鬥中玩者不可以將斯路殺死，同時，悟空亦不可以死。

POINT 2：之後玩者便可以派出其他的戰士出場，有這時斯路便會生出斯路二世出來，而如果隊中有悟飯在內的話，斯路亦會出場，否則斯路不會在場。

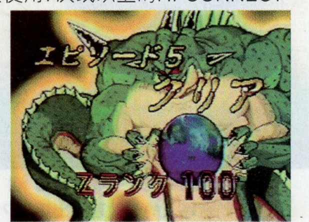
POINT 3：當所有的戰士（孫悟飯除外）也跟斯路二世對戰過之後（不過，Z戰士不可以死，而斯路二世亦不可以死），悟飯便可以出來將7隻斯路二世殺死。

POINT 4：完成以上目標之後，便到孫悟空一個人出場「死」的時候了！而且死的不只悟空一人，連杜拉格斯也要死在斯路手上。

POINT 5：最後，是由孫悟飯將斯路殺死的。

POINT 6：在這場戰鬥之中，玩者要使用7次或以上的HI-CONNECT。





〈EPISODE 6〉惡夢之到來！！蘇醒的魔人對宿命之戰士們！

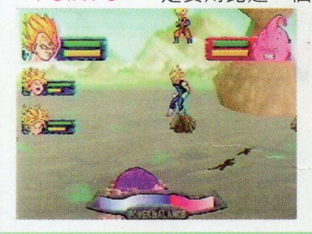
POINT 1：故事一開始，玩者一定要以悟飯打頭陣，不出的話一定會被扣分。不過在悟飯對達布拉一戰之中，悟飯不是一定要勝利的，只要是和達布拉交過手便可以了。

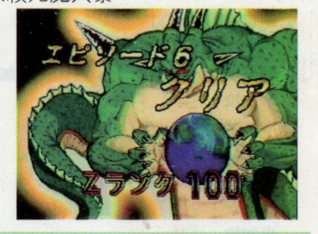
POINT 2：當達布拉受到兩次必殺技攻擊之後，本來在己方的比達突然會魔性大發而加入達布拉的那邊，此時，玩者要派出孫悟空出戰，而同時悟飯亦可以在場，達布拉一死，比達便會重歸己方。

POINT 3：達布拉死後，「肥」魔人暴便會出現，玩者要以悟飯出去「送死」，他的死是值12分的。

POINT 4：在以上的事情發生了之後，玩者一定要派出比達出場，不過，除了悟空之外，其他的人物（其實就只有悟天和杜拉格斯而已）也可以出戰，不過，在魔人暴死前一定要離場。

POINT 5：一定要用比達一個人來殺死魔人暴。





〈EPISODE 7〉地球壞滅！！恐怖的魔人對新的力量！！

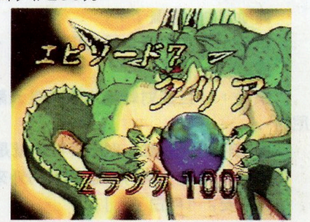
POINT 1：一開戰玩者便要派出超級撒雅人3的孫悟空出戰，而且他可以一氣的將肥魔人暴消滅。不過，也可以在中途換出悟空而派出悟天和杜拉格斯，他們一出場便會合體為悟天格斯。

POINT 2：當肥魔人暴被消滅之後，悟飯便會出場，而且緊隨其後出現的是邪惡的魔人暴，這時玩者要將悟飯暫時「收起」，以悟天格斯應付魔人暴。

POINT 3：當魔人暴中了悟天格斯兩次必殺技之後，玩者便可以以悟飯一對一的與魔人暴一戰，而且一定要以悟飯消滅魔人暴。

POINT 4：在戰鬥之中玩者不可以使用魔童，因為在前段出他會扣17分，而在後段用魔童則會扣13分，合共是30分。





〈EPISODE 8〉最終戰鬥！Z戰士對最強魔人！！

POINT 1：在戰鬥之初，玩者出只可以派出悟比達應戰，而且一定要完全的勝利。

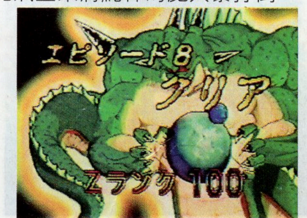
POINT 2：當邪惡的魔人暴被打倒了之後，玩者可以選擇的人只有超級撒雅人3孫悟空和比達，玩者要先使用超級撒雅人3孫悟空出戰對抗純粹的魔人暴，過不可以出招，只要受打直至孫悟空變回一般形態。

POINT 3：當孫悟空變回一般形態之後，便要將他「收埋」，派出比達出戰，他除了出戰之外，更要使用一次的必殺技，然後……捱打！

POINT 4：當比達受到魔人暴兩次攻擊之後，肥魔人暴便會出來支緩，這時仍未能孫悟空出的，反而要用肥魔人暴攻擊純粹的魔人暴一次，然後才再派孫悟空。

POINT 5：玩者要用孫悟空使出元氣玉來將純粹的魔人暴打倒。







SWORD & SORCERY

TEXT:J.J

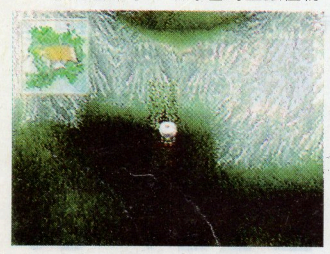


雖然是來到了龜之穴中，但這裏就沒有可繼續前進的路……
露斯安：「走不過去哩。怎辦好？」
米加拉：「等等！」





米加拉走到牆邊聞了一會……
米加拉：「嗯，這裏泥土的氣味是不同的！」
露斯安：「唔，我就覺得沒有甚麼不同了……」
米加拉：「地熊鑽！！」
讓我們來説明一下吧！地熊族因為要挖掘泥土，所以有一雙長而堅硬的爪！
米加拉：「唏！為了爸爸～努力呀，為了媽媽～努力呀，為了露斯安～努力呀。」
通道被打開了！
米加拉：「好，開啟了！」
露斯安：「厲害呀！多謝你，米加拉！這個是獎你的☆」
米加拉：「不，不用了……」
米加拉臉紅起來了！
歐閣特：「唉，真好哩……」
歐閣特羡慕地看着米加拉。
露斯安：「好了，出發吧！」
米加拉：「唔～！
米加拉仍在臉紅！
歐閣特：「真好哩……」
歐閣特始終也是羨慕地看着米加拉。
這個龜之穴裏面並不需要進行戰鬥。通過洞穴後，眾人在山邊找到一株奇怪的大樹，這裏正是蜥蜴人的城鎮奧特斯，但當眾人進入之後，影后卻出現在鎮的前面……
影后：「這班傢伙看來是進入了這都市哩。應該怎樣做好呢……對了，這都市裏面住着一些反抗死影大人的蜥蜴人的。那麼，我就將整個都市都破壞掉吧。以蜥蜴人的天敵，專吃樹木的怪物！實在是一石二鳥的做法，我所想出來的戰略真是太完美了。」
影后召來了一頭綠色的巨蟲怪物，並讓他進入奧特斯鎮之中……





影后：「嘿嘿，這樣便可以放心去封鎖古拉健比（ケラーケンベルグ）了。呵呵呵呵呵。」
在奧斯特鎮之中，眾人都感覺到突然所發生的地震……
露斯安：「嘩！地震呀！」
米加拉：「等等，這地震有點不尋常啊！」
歐閣特：「地震倒不會有甚麼不尋常的吧？」
露斯安：「不要呀～！地震啊！看，搖個不停的～☆」
歐閣特：「……露斯安，妳其實並不害怕的吧？」
露斯安：「哈☆你知道了？」
歐閣特：「……那麼，米加拉，這地震有甚麼地方不尋常？」
米加拉：「唔，我們地熊因為是住在地下的，所以地震發生之前一定會知道的。不過今次卻是沒有任何先兆就突然發生了地震的。」
歐閣特：「那麼，到底是發生甚麼事情了？」
三人先在鎮內收集情報……
「卡尼約（カネヨン）是我們所引以自豪的。卡尼約在蜥蜴人語之中正是勇者的意思。就如那名字一樣，卡尼約非常的強及勇敢。」





「據説卡尼約是去了收服巨蟲。」
「我們蜥蜴人的天敵巨蟲出現了？」
「剛才的地震到底是甚麼事情了？」
「我看見過一個可疑的身影徘徊在都市外面的。」
「大件事了！巨蟲纏着支持着我們都市的大樹了！」
「巨蟲不正是會將樹木吃掉的害獸嗎！？」
在這鎮左上方的房間內，住着了這鎮的鎮長……
鎮長：「卡尼約去了收服巨蟲，可以放心的了。」
歐閣特：「不過，那巨蟲不是你們的天敵嗎？」
鎮長：「的確是那樣的，但我亦想不出卡尼約之外有甚麼人可以將巨蟲打倒的了。假如卡尼約也不行的話……不，絕對不會有那種事的！」
露斯安：「真的沒有問題的嗎。」
露斯安説了些不應該説的話。
鎮長：「總、總之今天就靜觀其變，若明天亦未回來的話才去想對策吧。」
眾人先到鎮上的旅館休息了一晚，但第二天的早上，卡尼約仍未回來。
露斯安：「怎麼了？」
鎮長：「其實是卡尼約仍未回來，所以我有些事情是想拜托你們的。」
露斯安：「拜托？」
鎮長：「巨蟲對蜥蜴人來説是天敵，所以我要拜托蜥蜴人以外的人去救出卡尼約。」
歐閣特：「那麼，你所拜托的就是去救出卡尼約嗎？」
鎮長：「唔。現時在這都市的外來人就只有你們了。可以拜托你們嗎？」
露斯安：「明白了。」



鎮長：「在這個鎮的北面，有一株大樹尼哈米（リレハンメル），巨蟲就是向牠打開了洞穴。拜托你們去救卡尼約。」

尼哈米樹就在這個鎮的最上方，大家是不用特別離開這個鎮去找的。雖說這是一株巨樹，但也真的大得有點過份。總之，在這迷宮的盡頭，大家會找到卡尼約和那條綠色巨蟲。

露斯安：「大家，我們要去救那個人啊！」

米加拉：「唔。」

歐閣特：「好。」

巨蟲會和兩隻甲蟲一起向眾人襲擊，不過卡尼約這時是不會加入戰圈的。這一戰由於對手們全部都會使用地震攻擊，所以應盡快解決那兩隻甲蟲，否則會很難避免受到連續攻擊。





打敗巨蟲後，被封住了的卡尼約亦可以開始說話了……

卡尼約：「呃，實在是很危險哩，多謝啊，小子們！」

歐閣特：「你就是卡尼約嗎？」

卡尼約：「呃，沒錯。那麼，你們是？」

露斯安：「我叫露斯安，這個人是歐閣特，那邊地熊族的男孩則叫做米加拉。叔叔，為何你會被麻痺了的？」

卡尼約：「不是叔叔，是哥哥！我仍然是獨身的哩！」

雖然他很認真的說，但實在很可疑……

卡尼約：「總而言之，巨蟲有一條很臭的角嗎？那種氣味會令我們蜥蜴人動不了的。」

露斯安：「唔……好了，總之我們先回去吧？」

眾人就這樣回到了鎮長的房間……

鎮長：「大家都平安無事回來了。」

露斯安：「我們遵守約定將卡尼約救出來了。」

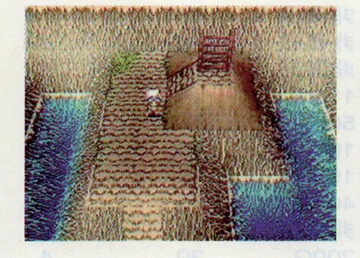
鎮長：「嗯，多謝你們。」

卡尼約：「領主大人，我有一個請求。」

鎮長：「是甚麼呢？」

卡尼約：「我想和這班小子一起去旅行。我希望可以變得更強。」





鎮長：「……唔。」

卡尼約：「不可以嗎？」

鎮長：「好，你去吧。不要忘了蜥蜴人的名譽是與你同在的。」

卡尼約：「嗯！就是這樣，小子們，請多多指教了。」

露斯安：「多多指教哩。」

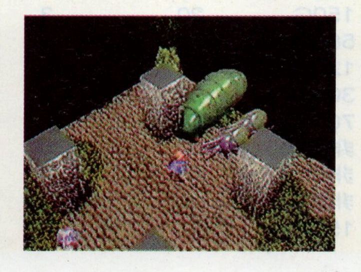
米加拉：「同伴又再增加了哩。」

歐閣特：「全部都是好事之人，真是頭痛哩。」

卡尼約：「你也是這類人吧。為了毫不認識的我而前來捨命相救，不也是好管閒事嗎。」

歐閣特：「哈哈哈，的確是的。」





鎮長：「雖然不多，但將這個拿去吧。」

眾人從鎮長手上取得了「HP回復藥+400」、「MP回復藥+50」×2及500G。

露斯安：「多謝你。」

鎮長：「你們跟着打算去哪裏呢？」

露斯安：「呃……是哪裏呢？」

歐閣特：「聽說在這附近是有都市有船出海的？」

鎮長：「唔，是古拉健比哩。從大樹尼哈米的樹頂是可以通往山崖的。越過山崖後，向北走便可以了。」

露斯安：「呃！？又要爬那株巨樹？」

卡尼約：「哈哈哈，只是這小小事便有怨言的話，想打倒死影還差很遠！」





露斯安：「唔～」

歐閣特：「不要繃着臉了。這只會令妳的臉更像個氣球的。」

露斯安：「誰像氣球啊！實在太沒禮貌了！！」

米加拉：「不要怒了，要我背背妳嗎？」

露斯安：「真的？」

米加拉：「當然了！」

卡尼約：「這個色鬼！哈哈哈！」

米加拉：「呃？」

卡尼約：「不要扮了！倘若順利的話便可以碰個夠吧？」

露斯安：「是這樣嗎？」

米加拉：「我只不過是……大概，像露斯安那種滑溜溜的……呀！」

米加拉感到了一陣殺氣……

露斯安：「米～加～拉～？」

米加拉：「好、好了，向古拉健比出發吧。」

米加拉的話是用來改變話題的。

鎮長：「古拉健比只要從大樹尼哈米的樹頂越過山崖向北走便可以了。」

米加拉：「啊！」

米加拉的話果然是用來改變話題的。

沿鎮長房間右上方的樓梯向下走，這裏的人會將雷擊（ライトニングボルト），離子爆（プラズマバースト）及火炎（フレイム）這三種魔法傳授給露斯安。





奧斯特鎮道具店商品一覽

商品	價格
HP回復藥+100	30G
HP回復藥+400	300G
MP回復藥+50	300G
MP回復藥+200	1000G
皮靴	100G
護腳	200G
皮盔	180G
頭盔	800G
鏈子甲	600G
鐵環甲	1200G
小盾	400G
圓盾	800G

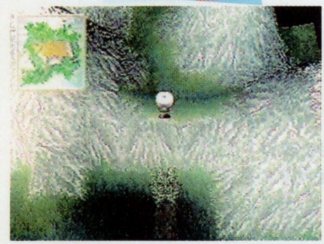
奧斯特鎮武器店商品一覽

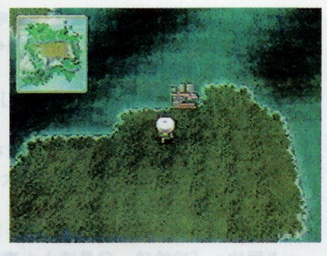
商品	價格
短刀	200G
馬來小刀	800G
古羅馬士兵刀	500G
破風劍	1000G
標槍	500G
三叉戟	1000G
雙刃斧	800G
雷鳴之斧	2000G
長刀	580G
長刃槍	1200G
長弓	300G
弩	1000G

尼哈米大樹迷宮內可取得的道具一覽

1500G
HP完全回復藥
雷之魔神
戰鬥鎚矛
MP完全回復藥







再次進入尼哈米大樹，從打倒巨蟲的地點繼續前進的話，便可到達上方的山崖。沿着小路一直前進，離開高山地帶後走向右上方，便會來到海邊的古拉健比。

「這裏是古拉健比。」

「影后來到後，據守在艾捷那號（エッツナー号）中。自治會長亦為了想出對策而很頭痛。」

「這港口本來有唯一留下的船艾捷那號的，但被影后所佔據了。我們就像是在網裏的魚一樣毫無自由。」

「唉，若是可以自由開船的話，便可以去任何地方的。我就恰如是被困在壺裏的墨魚一樣。」

「在越過大海所到的亞蒙港（ポートアモン）附近，好像有一個叫做拉奧達斯（ラスアルダス）的鎮。在拉奧達斯裏面，好像有一種叫甲殼人（トラメック）的奇怪種族。據說他們全身被堅硬的外殼所覆蓋，所有人都很有力量。不過，不可以出海，真是甚麼也做不了哩。」

「從古拉健比乘船就只可以去亞蒙港。不過因為影后據守着艾捷那號，沒有辦法開船了。對了，你們若是對自己的實力有自信的話，可否去一趟自治會長的家助我們一臂之力呢？」

當眾人在鎮內收集了一定情報後，來到了鎮的右方，這裏是通往艾捷那號停泊處的通道……

米加拉：「露斯安，這前面令我有一種不好的感覺。大概是會有怪物出沒吧？在再向前走之前，會否先去問一下自治會長較好呢？」

卡尼約：「不要多說了，見一個殺一個吧！」

歐閣特：「你這種叫做蠻勇啊，卡尼約。」

卡尼約：「嘻嘻，不要這樣讚我吧，我會害羞的呀！」

歐閣特：「……呃？」

歐閣特硬直了。

露斯安：「那麼，我們去問一下自治會長吧！」

武器一覽表

道具名字	中英文譯名	價格	攻擊力	破壞力	武器性質
ナイフ	小刀KNIFE	60G	18	1	斬系
ダガー	短刀DAGGER	200G	28	1	斬系
クリスナイフ	馬來小刀KRIS KNIFE	800G	38	2	斬系
ポイゾンニードル	毒針POISONNEEDLE	2000G	48	2	斬系
アサシンダガー	暗殺者短刀ASSASSIN DAGGER	4000G	+28	3	斬系
呪のナイフ	咀呪之小刀	8000G	+68	3	斬系
ショートソード	短劍SHORTSWORD	100G	22	3	斬系
グラディウス	古羅馬士兵刀GLADIUS	500G	34	4	斬系
ウインドカットラス	破風劍WINDGUARDLESS	1000G	46	5	斬系
ブロードソード	闊刃劍BROADSWORD	3000G	58	6	斬系
グレートソード	大劍GREATSWORD	6000G	70	7	斬系
フレイムソード	炎之劍FLAME SWORD	非賣品	82	7	斬系
クラブ	棍棒CLUB	200G	30	4	斬系
ブラジオン	大槌	非賣品	42	5	斬系
アイアンハンマー	鐵槌IRONHAMMER	非賣品	54	6	斬系
バトルメイス	戰鬥鎚矛BATTLE MACE	非賣品	66	7	斬系
ウォールハンマー	戰槌WAR HAMMER	非賣品	78	7	斬系
アースメイス	大地鎚矛EARTH MACE	非賣品	80	7	斬系
スピア	矛SPEAR	110G	24	2	刺系
ジャベリン	標槍JAVELIN	500G	36	3	刺系
トライデント	三叉戟TRIDENT	1000G	48	4	刺系
ランス	長槍LANCE	1600G	60	5	刺系
アイスランス	冰槍ICE LANCE	4000G	72	6	刺系
トルネードランス	旋風槍TORNADE LANCE	非賣品	84	7	刺系
ハンドアックス	手斧HANDAXE	200G	30	4	斬系
トマホーク	雙刃斧TOMAHAWK	800G	43	5	斬系
雷鳴の斧	雷鳴之斧THUNDERAXE	2000G	56	5	斬系
バトルアックス	戰斧BATTLE AXE	4500G	69	6	斬系
ブロードアックス	闊刃斧BROAD AXE	7000G	82	7	斬系
ボウ	弓BOW	80G	22	3	弓箭系
ロングボウ	長弓LONGBOW	300G	30	3	弓箭系
クロスボウ	弩CROSSBOW	1000G	40	4	弓箭系
氷の弓	冰之弓	3000G	50	5	弓箭系
炎の弓	炎之弓	5000G	60	6	弓箭系
古トネリコの弓	古梣之弓	非賣品	70	7	弓箭系
サイズ	大鐮刀	150G	20	3	横切系
ナギナタ	長刀(薙刀)	580G	31	4	横切系
パルチザン	長刃槍PARTISAN	1200G	42	5	横切系
グレイブ	倒勾長刀GLAIVE	3000G	53	6	横切系
ハルバート	戟HALBERT	7000G	75	7	横切系
ほむらの杖	炎之杖	非賣品	0	0	火炎魔法效果
いかづちの杖	雷之杖	非賣品	0	0	雷系魔法效果
スリーピィホーン	睡眠號角	非賣品	0	0	睡眠魔法效果
賢者の杖	賢者之杖	15000G	0	0	治療系魔法效果







自治會長的家就在這鎮的左上方……

會長：「你們是？」

露斯安：「你正因為沒辦法開船而煩惱吧？」

會長：「唔，正是這樣。這個都市是在影后的支配下的。雖然不知是甚麼目的，但她正據守着艾捷那號。再這樣下去的話，不要說是做生意，連生會也會出現問題。」

露斯安：「那麼，若是我們將影后打倒的話，你可否載我們到亞蒙港呢？」

會長：「是真的嗎？」

露斯安：「交給我們吧！」

會長：「我明白了。假如你可以將影后打倒的話，我就準備一艘駛往亞蒙港的船吧。現在艾捷那號裏面有不少怪物出沒，請你們多加小心。」

見過了自治會長後，眾人再次來到通往艾捷那號的通道……

卡尼約：「嘻嘻，手腕也響起來了，喂。」

卡尼約擦了擦鱗片令手腕響起來。

露斯安：「厲害啊，手腕真的響起來了！」

卡尼約：「甚麼，連這種事也做不來嗎？這對於我們來說是很普通的事來吧。」

米加拉：「我也做得到啊。雖然不會發出聲響，看。」

米加拉將身上的毛豎了起來。

露斯安：「嘩，厲害呀！」

歐閣特將力量儲到手腕上……不過就是在誇示自己的力量罷。

卡尼約：「……不用灰心的。」

米加拉：「……對，對呀。反正可以這樣做又不是代表着甚麼的。」

歐閣特：「哈哈……説、説起來亦的確是的。」

露斯安：「……好，去取回艾捷那號吧！」

下期續……

古拉健比鎮武器店商品一覽

商品	價格
馬來小刀	800G
古羅馬士兵刀	500G
毒針	2000G
破風劍	1000G
標槍	500G
三叉戟	1000G
雙刃斧	800G
雷鳴之斧	2000G
長刀	580G
長刃槍	1200G
長弓	300G
弩	1000G

古拉健比鎮道具店商品一覽

商品	價格
HP回復藥+100	30G
HP回復藥+400	300G
MP回復藥+50	300G
MP回復藥+200	1000G
皮靴	100G
護腳	200G
皮盔	180G
頭盔	800G
鏈子甲	600G
鐵環甲	1200G
小盾	400G
圓盾	800G

防具一覽表

道具名字	中英文譯名	價格	防禦力	防禦部分	追加效果
レザーキャップ	皮CAP帽LEATHER CAP	60G	+2	頭	
レザーヘルム	皮盔LEATHER HELM	180G	+4	頭	
ヘッドギア	頭盔HEADGEAR	800G	+6	頭	
アイアンヘルム	鐵盔IRON HELM	1800G	+8	頭	
理力の盔	理力之盔	3600G	+10	頭	智慧+5
フルメタルヘルム	全金屬頭盔FULL METAL HELM	6000G	+12	頭	
ドラゴンヘルム	龍盔DRAGON HELM	25000G	+13	頭	雷、風系耐性
レザーグローブ	皮手套LEATHER GLOVE	80G	+2	腕	
カントレット	護手GAUNTLET	非賣品	+5	腕	
ヒールリング	治療指環HEAL RING	2000G	+0	腕	自動回復效果
ラッキーリング	幸運指環LUCKY RING	2000G	+0	腕	重擊率+30%
アミュレット	護符	2000G	+0	腕	回避率+30%
ポイゾンリング	毒指環POISON RING	2000G	+0	腕	追加中毒損傷
レザーシールド	皮盾LEATHER SHIELD	100G	+4	盾	
スモールシールド	小盾SMALL SHIELD	400G	+6	盾	
ラウンドシールド	圓盾ROUND SHIELD	800G	+8	盾	
タワーシールド	全身盾TOWER SHIELD	2000G	+10	盾	
メタルシールド	金屬盾METAL SHIELD	4000G	+12	盾	
マジカルシールド	夢幻盾MAGICAL SHIELD	4000G	+12	盾	回避率+6%
理力の楯	理力之盾	6000G	+13	盾	智慧+4
フルメタルヘルム	全金屬盾FULL METAL SHIELD	8000G	+15	盾	
大地の楯	大地之盾	非賣品	+14	盾	地系耐性
ドラゴンシールド	龍盾DRAGON SHIELD	30000G	+16	盾	增加噴火能力
レザーアーマー	皮甲LEATHER ARMOR	150G	+4	胴	
チェインメイル	鏈子甲CHAINMAIL	600G	+6	胴	
リングアーマー	鐵環甲RINGMAIL	1200G	+8	胴	
プレートメイル	全身甲PLATO ARMOR	3000G	+10	胴	
マジカルシールド	夢幻甲MAGICAL ARMOR	5000G	+12	胴	回避率+6%
理力の鎧	理力之鎧	8000G	+14	胴	智慧+4
フルメタルプレート	全金屬甲FULL METAL PLATO	10000G	+16	胴	
サンダル	拖鞋SANDAL	50G	+1	胴	
レザーブーツ	皮靴LEATHER BOOT	100G	+2	胴	
レッグサポート	護腳LEG SUPPORT	200G	+3	腳	
マジカルブーツ	夢幻靴MAGICAL BOOT	800G	腳		
レッグガード	腳鎧甲LEG GUARD	2000G	+5	腳	
スピードブーツ	增速靴SPEED BOOT	非賣品	+4	腳	敏捷+8
ジャンプブーツ	跳躍靴JUMP BOOT	20000G	+3	腳	增加跳躍能力



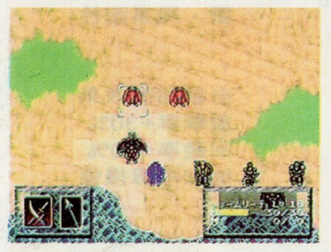


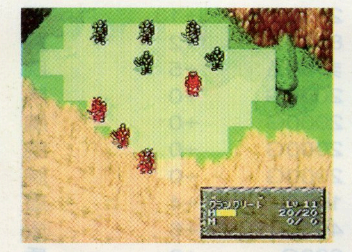
AREA 4：胡狼之作戰

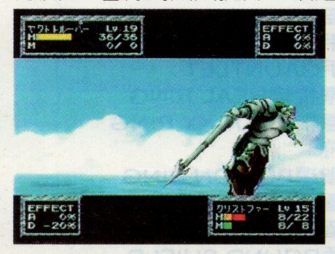
海灘上的決戰

上回說到布蘭亞他們打敗了注守於高利基港口的帝國軍後，便得到一位新的成員之協助，他就是時常都帶着面具的積達，及他的寵物巨龍一條。而若果玩者的部隊是屬於「秩序」的話，那麼就會有那位半人半馬的少女—珍妮(ジニ-)的加入。跟着他們就乘船，向着帝國軍的島上要塞進發。而就在船上，哥米爾為大家講解了今次進攻島上要塞的戰術及路程等等重要事項。然而不久，船已到達帝國軍的島上要塞。不過那些帝國軍好像一早知道他們會由海灘處搶灘登陸，故一早已派了大軍於海灘處等侯，所以當布蘭亞他們一上岸，便要開始戰鬥了。

於戰鬥還未開始的時侯，我軍是處於地圖的下方，而敵軍則是於地圖的上方。是今次戰鬥的目的，就是要把敵人殺光，完成登陸任務。而就在作戰前，先講解一下那位新隊員—積達的作戰特性。由於他是坐於龍上，所以他是擁有很高的移動力的。不單如此，他的攻擊力及防禦力也很高，故此絕對是我軍的一名猛將。至於敵人方面，很多以前遇過的角色都在這裏強化過來。好像那些魔裝騎兵，現在已有兩格的攻擊範圍，而且他們攻擊力也不低，是要小心應付的敵人。除了那些魔裝騎兵外，僧侶們的體力及MP也得到大大提升，故還是不要讓他跑到同伴處為妙。









阿魯比達村

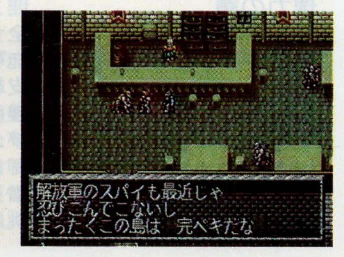
由於布蘭亞他們已攻入了帝國軍的島上要塞，而這樣也驚動了帝國軍的高層人仕。於是乎帝國軍的最高領導人高巴魯度(コバルト)便跟三大將領巴度(バ-ト)、露高(ル-ク)及花利亞(フレイア)進行商討，希望可以得出一個對付解放軍的好方法。然而另一方面，布蘭亞他們已去到位於海灘西面的阿魯比達村。



然而布蘭亞他們從村民口中得知，原仔這裏其實是兩個島來的，但帝國軍為了方便自己出入，便於兩個島中間建了一座大橋。唔？那麼布蘭亞不是可以利用這座橋攻入帝國軍的要塞處嗎？然而他們又在酒吧處聽到了些甚麼消息，原來於帝國軍的要塞的地下室處，是囚禁囚犯的地方。然而說不定，會有些重要人仕被囚於這裏哩。不過還是不理這些了，繼續調查吧。然而他們亦從一個村民口中得知，於這裏不遠處住了一位懂得用魔法替人醫傷的女孩子，而她也會時常跑過來替村民醫傷的，不過最近她往的地方時常有帝國軍出入，不知是否出了甚麼事呢？然而布蘭亞卻覺得，會一會她可能會知道帝國軍的甚麼東西，看來這亦頗有價值。所以布蘭亞便決定去會一會這個女孩子。不過當玩者離開此村時，是可以光顧一下位於村子地圖左下方的武器屋的。







AREA1 污名的代價

亞利亞之加入

當布蘭亞一行人離開村子後，便向東進發，跑到去一間小小的木屋處，然而這裏也是那個魔法師的往所來。然而當他們跑到來這裏的時侯，卻發現這已被帝國軍所佔據。然而那個魔法師又會怎樣呢？還是不理哪麼多了，把他們收拾好才算吧。於是乎一場大戰又告開始了。

就在戰鬥還未開始前，我軍是於地圖的加方，而敵軍則是於地圖的左方。至於敵人的實力方面，這回則比較多可作遠距離攻





擊的敵人，這包括4個弓箭手及二個魔裝騎兵守於大門旁。然而對玩者有着頗大威脅的，就是那個魔法師。而筆者在沙漠一戰中被他們害得很慘，故筆者對他們也特別小心。然而今次他們不再是用火炎系之攻擊，而是用土系之攻擊，而攻擊範圍亦跟火炎系攻擊一樣的。而今之成戰的目的，就是要打敗那數隻魔裝騎兵(トルーパ-)，雖然他們有差不多40的體力，但防禦力卻不是太高。然而由於今次所出現的敵人較少，故要取勝是不難的。

當布蘭亞一行人把帝國軍打走後，便走入屋找這位魔法師。原來這位魔法師名叫亞利亞(アリア)，是一位很富正義感的魔法師，知道布蘭亞他們是解放軍時，便決定加入他們的行列。

基露摩亞之橋

原來亞利亞是跟守橋的守衛們非常熟落的，於是乎她便帶領着布蘭亞一行人，跑到基露摩亞之橋頭前。而且她還騙了那位守橋兵哥把橋升起，而那位兵哥見到他們人多勢眾，就不可不就範。於是乎便拉起橋給他們通過。不過就當他們正想過橋時，帝國軍的部隊也到來，阻止他們前進。然而為了可進攻於對岸的要塞，他們只好一戰。

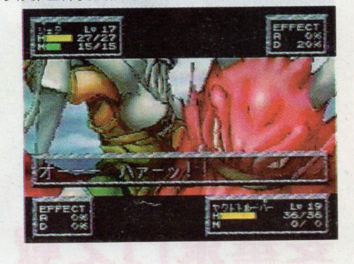
於是次戰鬥中，比較特別的可説是這個地形。因為今次的戰鬥會集中於那條長得很利害的橋上。由於橋上無掩無蓋，故正面





沖突的機會會大大增加。不過不用怕，因為我軍有迪他及傑克這兩位飛行型隊員，絕對不受各地形限制。故此，我軍可派這兩位隊員於橋邊的空中位置，再跟於橋上的隊友合作，把敵軍來一個大夾攻。另一方面，筆者也要介紹一下那個新加入的隊員亞利亞，她其實是一位頗特別的隊員，因為她是不能作出任何攻擊的！而她只可以為己軍的各隊員補充HP或MP。而她升LEVEL的方法，就是替各隊員補體力，即是她替別人補HP、MP愈多，她的LEVEL就會升得愈快。然而今次敵軍的隊員的種類亦跟上次所遇上的差不多，只不過那些魔法師的數目已增加至二人。玩者最好在他們未迫近前用積達消滅之。





露之森之戰

當布蘭亞過了橋後，便來到這個有帝國軍要塞的北之島。而他們也展開了攻往要塞的旅程。不過於他們前往要塞的路上，卻有大量帝國軍在等着他們。而當他們經過橋後，便會來到一個名為露之森的路點，而在這裏亦有帝國軍的埋服的。

然而這個地方的地形卻比較特別，因為於場地中有很多大大少少的水池，而只可在陸上行走的隊員是不能踏上去的。正因如此，迪他及積達這兩位可在空中飛行的隊員便大派用場。首先敵





軍會派那隻飛翼怪獸前來攻擊，但這絕不是問題，只要派迪他或積達把牠收拾。把牠收拾過後，自軍便可沿水池的左邊向前進發。而兩軍交戰的地方，應該是於水池的旁邊。由於這處的位置比較少，故此敵人很容易會把隊員集在一起。故此，玩者可以多加利用露絲及迪他的特殊攻擊。因為露絲及的迪他的特殊攻擊皆可一次過攻擊多個敵人。不過玩者亦要小心選擇攻擊的對象，因為每一個敵人也有其特性。例如那些魔法師，若果以魔法攻擊他的話只可扣十多點，但若果以必殺技攻擊的話大可以一擊將他殺死！所以在利用特殊攻擊前，應確定一下那些敵人的類形。

露高原之戰一

把於露之森的敵人打敗後，布蘭亞便繼續向要塞前進。不過筆者攻略此場戰鬥時卻有點不明所以。就是筆者如常的把所有敵人消滅，可是到MISSION END時電腦卻不替我隊加LEVEL，之不過這個MISSION的目的也是要把敵軍全滅呀，但為何又不加LEVEL呢？WELL，真是大問題。若果讀者之中有人知道其中奧妙的話，可來信指教指教。(不過冇獎㗎)

然而現在布蘭亞就來到一處名為露高原的路點。而這裏亦是需要跟帝國軍戰鬥的。於戰鬥還未開始時，我軍是於地圖的左方，而敵人則是在地圖的右方。雖然於這場戰鬥中沒有出現新的敵人，但玩者也不可忽視這場戰鬥啊。跟其他的戰鬥一樣，敵軍會先派那些飛翼怪獸前來攻擊，而只要牠不是攻擊較弱的隊員，問題是不大的。跟着那些甚麼魔裝騎兵就會到達我軍地，而這時玩者也要小心他們，因為他們的攻擊範圍及移動力也是不弱的。當然，在沙漠地域中出現的忍者及魔法師也會在這裏出現，所以又是那句，在魔法師出現時不要把我軍的隊員集在一起。然而這場戰鬥是會跟上兩場的十分接近，所以於上次戰鬥中所用到的戰術，於這裏再用也是適合的。







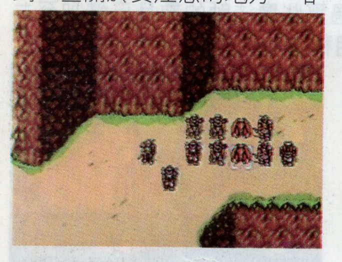


露高原之戰二

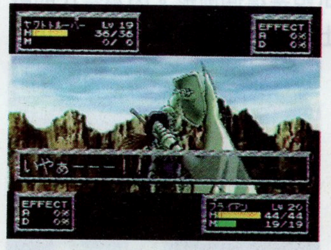
好不容易才把於埋服於露高原的帝國軍打敗，可恨的是最終卻不加LEVEL給我，可惡……。跟着布蘭亞一行人便繼續向着帝國軍的塞地進發，不過就當他們來到要塞的東門時，又遇上了帝國軍的追兵，那麼沒辦法啦，應戰去啦。

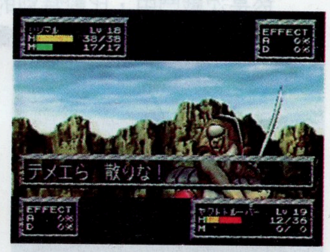
然而筆者寫攻略寫到來這裏，都開始有點悶啦，因為於這裏的所出現的敵人，不論數目、類型、攻擊方法及使用之戰術都是會跟之前於「露之森」及「露之高原」中所出現的差不多。所以玩者只要用回於之前戰鬥中使用過的戰術便可取勝。如果要筆者說到一些關於要注意的地方，唔，可說說這裏的地型，由於這裏是「高原」，所以山路會比較崎嶇，這樣多多少少會減低各於陸上行走的隊員之靈活性。由尤是那兩移動力奇低的隊員—阿丹及斯斯馬路，其實這樣是會大大減低了他們殺敵及儲LEVEL的機會，不過這也是很難避免的事。相反，那位懂飛行的隊員迪他及傑克便變得很有用，而且筆者更把他們的LEVEL升得高過布蘭亞及艾以！呀呀，真係得人驚。

打個這場露高原之戰之後，布蘭亞便來到一間位於地圖右方的小屋。當他們跑進後，只見有位叔台奄奄一息，而且就快瓜老襯。但當他見到布蘭亞後，卻用最後一口氣斷斷續續的要求他們去救於要塞中的甚麼工作員，不過他在講完這番話後，便死了(我估)。









要塞東門之戰

當他們離開木屋後，便立即前往帝國軍之要塞處，不過此時玩者也可以南下，在村莊處買些必須品。

哈哈，現在終於也到達了要塞的東門啦，還是快快攻城吧。不過在城外沒有帝國軍的守衛就是一件沒有可能發生的事。啊啊，這麼一來，玩在就又是大開殺戎的時間啦！不過就在各位未開始殺敵之前，要講講今次的作戰目的，其實就是把位於地圖右上方的機關拉動，令到閘門打開，繼而齊齊攻城去。好喇，閒話少說，講講於這次戰鬥中的戰術先。其實今次帝國軍的數目並不是太多，而且又是那些殺之不盡的酒囊飯袋，要取勝絕不難。首先講講怎樣對付於左邊城台上的弓箭手，由於往城台的通道只有一條，而且條路窄得可憐，只可以來個1字形隊型，真是未去到就已被射到變蜜蜂巢，所以各位聰明的讀者，應知道現在又是用迪他及傑克的時間了。只要在遊戲一開始就不理三七二十一的派兩位有翼的飛上去，再一人一件的殺死那兩位只懂射下射下的弓箭手叔台，實在係痛快啊！不過各玩者也不要忘記那些傻瓜地面部隊，然而這些又是大問題來，君不見我軍有也大量地面隊員嗎？真是一人用一隻手指尾都可以把他們「篤」死啦！故此各玩者可盡量放心去「篤」。而到最後要對付的，就是死守着機關的兩位魔法師。由於他們懂魔法，用魔法打他就真真無謂，就以就要用一些懂必殺技的隊員又來個一劍一隻。哈哈，死未？











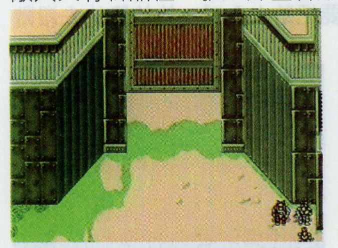
基路摩亞要塞

把帝國軍的門口狗打敗後，便可向要塞之內部進攻去。就在此時布蘭亞回想起那個那個在小木屋內的叔台臨死的一句說話，就是要找到那位工作員呀！

就在戰鬥之前，又首先要確定一下這回的作戰目的。原來今次我軍要做的，就是要盡量拖延敵軍的時間，再待那位所謂工作人員出現。那麼，即是說不可以把全部的敵人殺光？而且還是要拖TURN數？但這個太不合我這隊的風格啦！不過為了爭取更高的LEVEL，沒法子啦。

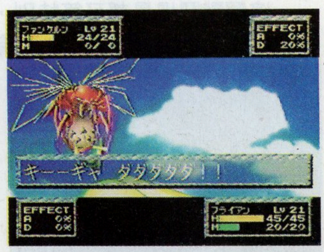
之不過各玩者跑到來此版已不可再掉以輕心了，因為這裏的敵人又有新品種，就是那些會放導彈的大蜂。不知阿布蘭亞叔是否全身都是蜂糖，那些大蜂總愛圍着他來攻。所以各玩者要小心，小心。

然而筆者發現這版有一個頗特別的地方，就是有兩位弓箭手是藏於兩塊牆的後面。這樣看來好像是一總很總明的戰術，敵人接近不到又可作遠距離攻擊。其實，這只不過是傻瓜做的事！何解？藏在牆後作戰，這只會阻着自己向前前進，而且弓箭手的移動力不高，這只會限制了他們的移動能力。所以他們又是極易對付的，又找個懂飛的前去一劍一隻吧，乾手淨腳。果然，帝國軍用的只不過是動物所想出來的戰術而已……。不過各位記着，不要把敵軍殺光呀，要等EVENT呀。









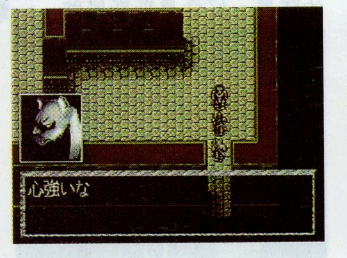
破壞雷射大炮

當布蘭亞打得一段時間後，就會突然有EVENT出現。原來有人搞破壞，將那兵器庫炸了，不過就是這樣，這場戰鬥就完結了。之不過以我這個殺人狂魔，以殺帝國軍之爪牙為樂，怎會輕易放過他們？所以我打這場戰鬥的後期時，是只餘下一隻僧侶來吊命等EVENT的……。

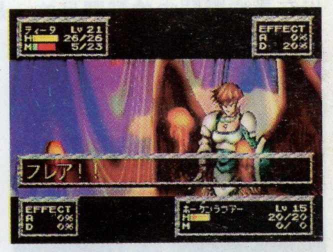
原來那位工作員叫亞比(アービ)就是他破壞了軍火庫的。而今次他的任務，就是要破壞帝國軍的雷射大炮。就是這樣，他們就分頭行事，亞比就去破壞大炮線路，而布蘭亞就拉大隊上去大炮塔處「劈友」。就是這樣，布蘭亞便走到了大炮塔處。

WELL，查實今次大炮塔之戰是跟要塞東門處的差不多，畫面亦是有一些平台，而平台跟平台之間是由一些窄得可憐的通道。所以現在又是活用迪他及積達的時侯了。首先敵軍會先派大蜂前來，不過這些廢物不足為患。其實今回主要的戰術是要先把敵人夾於通道之中間，再在一個大夾攻，而且再用迪他及積達在旁插多兩槍，哈哈，帝國軍今回死定啦。至於說到那個守着大炮的飛馬騎士，如果玩者想省點時間的話，可以用積達飛上前再用必殺技攻擊之。









勇救艾迪拉

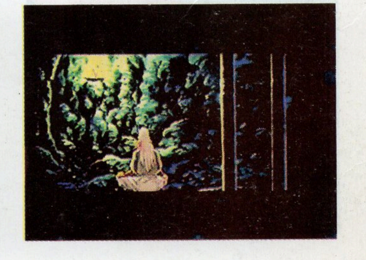
終於都把於大炮塔處的帝國軍殺得青光。而就在此時，阿亞比兄亦把那些電路破壞了。而就在此時，他亦說了一個情報給布蘭亞知，這就是布蘭亞之師艾迪拉現在被囚禁於要塞的北之洞之中。就是這樣，布蘭亞又再拉大隊的去救人嘞。若如果玩者的隊伍是屬於「秩序」的話，阿亞比叔是會入隊的。但由於筆者是「混亂」的隊伍，所以他是會反回自己的隊伍。

當知道這個消息後，布蘭亞又可先去村莊，再回來要塞去救人。回到要塞的北之洞穴後，戰鬥就開始了。之不過今回又有新的敵人啦，就是那些軟泥怪。這當然是跟在第一個AREA中所出現的大有分別啦，而現在它們的HP已有50多，這樣的話它們就會變得難纏。講到戰術，請各位不要說我一成不變，皆因筆者都是用回上期時常講的以靜制動的戰術，好用嘛。正所謂橋唔怕舊，最緊要受。所以我軍在是次戰鬥時不要過橋，再待那些軟泥怪自己跑過來，再來個圍攻之。而玩者亦可派迪他及積達出去遊鬥。而今次作戰的目的，就是要殺掉那隻守門口的紫色怪獸繼而把艾迪拉救出。不過這位守門口的叔台之實力就真不是太高。還是用必殺技一擊取牠的命吧。









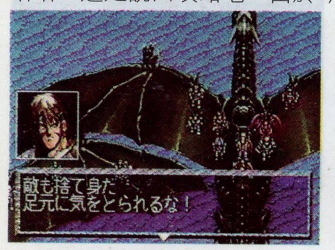


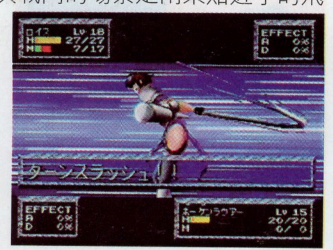
AREA 5 胡狼之勝利

空中之戰

布蘭亞一行人終於把被囚於帝國軍洞穴的艾迪拉救出來。然而下一個任務又告開始了，就是要把艾迪拉帶離這個要塞島。由於帝國軍的雷射炮已被破壞，所以布蘭亞他們就可以大無私樣的乘飛空艇離開。不過帝國軍又怎會這麼輕易的放過艾迪拉呢？於是乎就派了追擊飛艇前來加以襲擊。於是乎布蘭亞便又拉大隊的跑到飛空艇的背部及機翼跟帝國軍打起上來。(DIED HEARD 2？)

這個戰鬥場景都可算特別，可惜的是不能推敵人落機……。哈哈，還是說回攻略吧。由於今次戰鬥的場景是兩架貼近了的飛空艇之背部，所以對陸上的各隊員會有移動上之困難。所以，今次筆者亦是主要使用迪他及積達的。由於這次的戰鬥場景比較細，故此敵軍的傻瓜是會很容易的聚在一起，這就正好啦。因為可以用露絲呀、阿丹呀這些隊員的必殺技，這是由於他們可以一擊多隻嘛。不過盡管如此，帝國軍也不是沒有猛將座陣的，就是那位飛馬騎士(パガサスナイト)，其實他是魔裝騎兵的有翼版，故其攻擊力跟魔裝騎兵差不多，不過就可以四圍飛，比起其他敵人活躍得多。然而說到其他的敵人，筆者只可以說句，太弱啦，根本不足為患，除了要小心那位弓箭手耐不耐放下冷箭外，基本上問題不大，而且今次的任務是要把敵人全滅，故放膽的去殺敵吧。









沙灘上的戰鬥

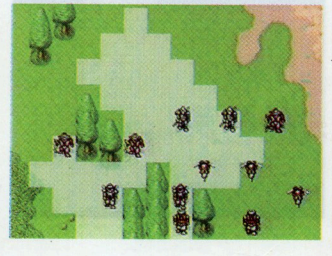
就當布蘭亞他們將敵軍全滅後，突然之間，飛空艇就失去了動力，在沒有選擇的情況下，只好來個緊急降落，而落點就是於沙灘上。然而降落之後，居然發現這裏又有帝國軍的埋服，咦？這又真是巧合了，莫非帝國軍一早就知道他們會於這裏緊急降落？真難明，不過還是少說廢話，因為一場戰鬥又要開始了。

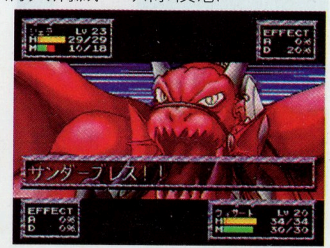
由於早前得知有位士官被捉走，而且可能已成為帝國軍，所以在是次戰鬥中的戰鬥目的，是除了那兩隻魔裝騎兵(ヤクトトルーパー)之外，敵人要全滅。好了，作戰吧。

然而今次作戰的條件，是不可以殺死那兩隻士官，所以在作戰時會有點礙手礙腳。而且在不能傷害他的情況下，他卻會向我軍攻擊(實在太不公平啦！)所以於這場戰鬥中，玩者可以派一至兩位物理防禦高的隊員，好像是阿丹或積積，成為他的「攻擊目標」，好讓我軍的其他隊員去四處殺敵。至於敵人的實力方面，老實說，已不是太高，玩者只要小心魔法師的「無差別魔法攻擊」，不要在魔法師前將隊員集在一起，跟着再用物理攻擊力強的隊員，好像是斯斯馬路，一擊將其消滅，以除後患。









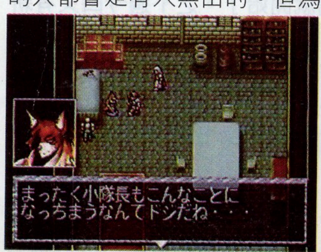
中了毒的艾以

留下一個活口的目的，就是要來盤問，看看有沒有關於帝國軍的甚麼內幕情報。經一番威迫利誘下，終於知道點東西，由於帝國軍的總督哥魯巴度會於這數天來到這裏，會搞一個甚麼很巨大的奇跡，所以於這個地域也會加強保安。不過就在此時，這位叔台又突然發難，居然向艾以暗算，一記拮傷了他的手，而且用的武器更是有劇毒的！！為了艾以的生命安危着想(正所謂生命冇TAKE 2)，便急急忙忙的送他去前面的村落醫治。

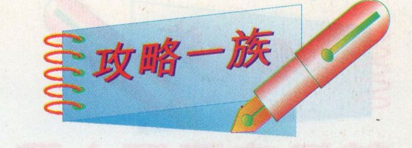
原來前面的村子叫做尼露尼村，亦是一條有武器店的村子。而在此村當中，布蘭亞問過一些村民，說原來艾以所中的毒非常利害，中毒者會因身體虛弱而於3天之內沒命。幸好，有一名叫高露尼(コノリ-)的女孩子，而她是知道醫治艾以的方法，就是要跑到村子以西，一個沒有人敢去的森林處，而這個森林就叫做阿魯迪露之森(アルデンルノ森)。而這裏有一種草藥，高露尼是可從中提煉到解藥的，繼而救回艾以。不過於這個森林中，卻住了一個名為蘇利亞的魔女，而當然她不會是善男信女，而進去找她的人都會是有入無出的。但為了救回艾以一命，盡管試試吧。











阿魯迪露之森之戰

布蘭亞離開了村莊，繼而向村子以西的阿魯迪露之森進發。經過了森林前那些九曲十三彎的山路後，便來到蘇利亞的所在地。雖然布蘭亞說明了他們的來意，可是蘇利亞卻聽不入耳，繼而派出她的爪牙向他們攻擊。好啦，為了如熱血般的友情，我們為救回艾以戰鬥吧！

其實今場戰鬥真是易打過易打，一來，敵人的數目不多，得四粒軟泥及兩隻飛翼怪獸。雖然牠們都有一定的HP，但防禦力不是太高，故可從容對付之。而另一方面，玩者亦要派一個移動





力高的隊員前去畫而的左上角，取走藥草。因為若玩者將所有敵人也殺光的話，雖然亦可救回艾以，之不過蘇利亞便不會加入我軍。然而若玩者的隊伍是屬於「秩序」的話，則沒有所謂了，因為蘇利亞是不會加入屬於「秩序」的隊伍的。

取過藥草後，布蘭亞便立即跑回村中，將藥交給高露尼。而當艾以吃過藥後(應該係被高露尼作法後)，便痊癒過來。另一方面，布蘭亞見她有這麼高的魔法技術，便邀請她加入解放軍，一同跟帝國軍作戰。而高露尼亦接受了他們的要請。就是這樣，布蘭亞他們又多了個好使好用的魔法師座陣了。

基巴度平原之戰一

當高露尼也加入我軍後，布蘭亞便繼續他的護送任務。然而就在前面的基巴度平原上，他們遇上了帝國軍的地區守衛兵，為了可以前往在前面的解放軍基地，便要把前面這些帝國軍除去。

然而是次的作戰目的，就是要將全員又地圖的上方，移動到下方。不過由於我隊有斯斯馬路、阿丹這類行得極慢的傢伙，所以不得不從移動上用一點特別的戰略。這個戰略就是在遊戲開始時如常的用「以靜制動」方式將敵人引過來，再夾攻之。跟着把他們殺光後，便只餘下那個新武器—生化炮。由於它移動力極低，故到戰鬥後段還是於畫面的下方。此時玩者就可以用積達跟它遊鬥，好讓其他成員有時間跑到畫面下方，完成任務。另一方面，





現在玩者所遇到的僧侶已今時不同往日，他們已懂得LEVEL3的リメイク，而這招魔法是可以一次過替所有隊員補30點體力的，所以大有可能把之前玩者所扣的一次過補回來。所以來到這裏，還是盡量來個一劍殺一隻，以免他們有番身之日。還有的是，在使用可一擊多敵的必殺技時，請先認定其攻擊目標，是魔法攻擊防禦力弱還是物理攻擊防禦力弱。以免事倍功半，簡單點來說，玩者不應向魔法師這裏魔法防禦力高的敵人用魔法攻擊，而是應用物理攻擊。





基巴度平原之戰二

好嘞，當大家過了這個基巴度平原之後，第二個基巴度平原又會在前面等着大家，因為基巴度平原是包括了三個路點的。然而來到這裏，布蘭亞亦必然的會受到帝國軍的服擊。而今次的作戰目的仍是跟上次戰鬥的一樣，是要我軍的所有隊員也移到地圖的左面，不過看來，今次任務的難度實在頗高。

現在首先講講兩軍的佈陣吧。查實在戰鬥未開始前，兩軍已處於非常接近的狀態，而且敵軍會第一時間派其魔法師來一次過攻擊我軍的數名成員，而且是「硬食」，因為根本沒有時間讓你去「疏散」隊員。故此，今回一定要亞利亞孀孀出戰了，因為她可一





次過替全員回復體力，然而這招卻需MP30，故只可以用一次，所以要看準時機才可用呀。好嘞，講到戰術，雖然話這回敵人的質和量是跟上次的一樣，但兩軍一開始就這那接近，當然不可用同一之戰術。首先戰鬥一開始，玩者應盡量將隊員分散，以減低麼法師帶來的修害。與此同時，應立即派物理攻擊力強的隊員，好像是阿丹上前線，再用其必殺技將大部份的魔法師來一次過的攻擊，甚至是一次過把他們全滅(如果你LEVEL夠的話)。當除去所有的魔法師後，其餘的效人要幹掉就不是問題啦。當玩者把雜魚們消滅後，餘下的敵人就只有那枝生化炮。WELL，來到這裏，筆者的建議是：不要理會它，齊齊來一個大逃亡，一味向左走便是了。由於它移動力奇低，所以它是絕對追不到各隊員的。

基巴度平原之戰三

WELL，大家剛才是否感覺到一點點「着草」的滋味呢？我都知教人打機教到要「着草」以乎是不大好，但為了可取到更高的經驗值，沒法子啦。然而若果各玩者想一雪前恥的話，現在又有機會啦，因為在這場「基巴度平原之戰三」玩者的任務已不再是逃走，而是需要殺戮！！哈哈！！受死吧！帝國軍！

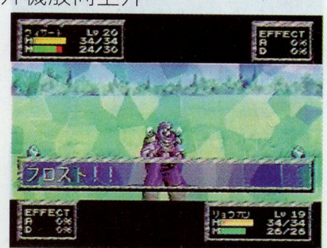
其實今次的作戰目的，並不是要將敵人全滅，今回最主要的目標，就是那三隻魔裝騎兵(ヤクトトルーパー)，亦即係插傷艾以那種敵人的同類。基本上要於這場戰鬥中取勝並不是太困難，因為那三隻目標魔裝騎兵是會自己行入我軍陣地處，簡單來説，即是牠會自己送羊入虎口。而且牠們的攻擊能力又不是太強，是一種絕對可以輕視的對手。(會唔會串咗少少？)但若果玩者想在這場戰鬥中取多點經驗值的話，可以把在幹掉魔裝騎兵前把絕大部份的敵人也殺掉，但起碼要留下一隻。因為若玩者最後才幹掉魔裝騎兵的話，到最後是不會有經驗值獎的。

另一方面，筆者也在這裏講講善用亞利亞這位比較特別的隊員。由於她是不能作出攻擊，故此要她升LEVEL就不得不要她替我軍隊員多補體力。然而若果好只幫一位隊員補體力的話，就只可以升到7至8點經驗值，實在小得可憐。故若果想她LEVEL升得快，可在我軍隊員大部份受了重傷時(又死唔去)，用全補魔法，那麼她的經驗值就會如坐直升機般向上升。









基斯尼路基地

由於我軍折折勝利，這又令到帝國軍的總帥哥巴魯度極之頭痛，還還帝國軍的一名主將—蘭世斯(ラセシ)洽談解決方法。那麼他們又想到了甚麼鬼主意來對付解放軍呢？

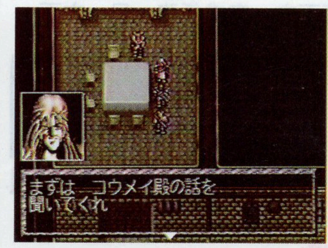
然而另一方面，布蘭亞他們也到護送艾迪拉到達一個名為出會之谷的路點。而且我們的大總帥哥米爾也前來迎接他們。但說到低，其實只是接艾迪拉一個而已，而且布蘭亞他們在解放軍中又算得上是甚麼？其實只不過是卒仔數名卒仔而已……，所以艾以也有點「打完齋唔要和尚」的感覺。

跟着哥米爾便帶他們進入帝國軍的基斯尼路基地處，稍作休息。不過在休息之餘，也要四周打探情報。然而布蘭亞就從一些村民口中得知一些關於甚麼史高魯度神殿中的劍的事。說只要手特這劍，再説出咒文，便會得到無窮的力量。而且又有村民說，最近有很多帝國軍的士兵在南面的神殿出出入入。唔？莫非這又跟史高魯度神殿中的劍有關？而且在之前也有位帝國兵說哥巴魯會於這幾天前來這裏。也許他的目的是神殿中神劍吧？

由於艾迪拉曾長期處於囚禁中，所以是不適合往於前線地方，所以哥米爾便命令布蘭亞繼續護送艾迪拉至富蘭士米度魯這地方(個名好怪)。而護送的方法，就是坐馬車南下，大約6天便可到達。然而在途中當然又是有大量帝國軍啦，看來現在又有一件苦差壓到頭上了。









高露之谷之戰

就是這樣，布蘭亞他們便繼續背負了保護艾迪拉的責任，繼續向南前進。但當他們去到一個名為高露之谷的路點時，突然受到帝國軍的偷襲，還把後路封了。(咁絕？！)好，既然敢擋老子的去路，現在就讓你們嘗嘗死的滋味吧！劈佢！

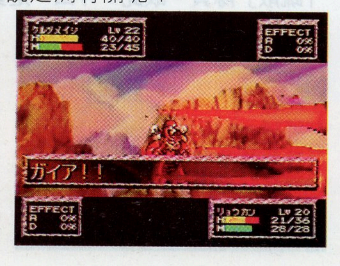
當筆者聽到哥米爾大叫一聲：「把阻我路的敵人全部消滅！」就知道現在又是大開殺戎的時間。不過今回戰鬥就比較特別，因為我軍一開始就已版敵軍重重圍困，這包括於地圖上方的各種飛行敵人及魔裝騎兵，及於畫面下方的各陸地用敵人。就正因如此，在戰鬥開始根本不用前進或後退，因為各敵人是會自動跑過來作出攻擊。如説到敵人的實力的話，WELL，真是不太高，只是有數隻以前替帝國軍看門口的紫色怪物ブラハウト及各魔法師稍為有點威脅外，其他的只是小兒科。玩者要注意的，就只是盡量減少敵軍魔法師一次過用魔法對付我軍的多名隊員便可以。不過就算中了，也可以立即使用亞利亞的回復魔法啊。

完成戰鬥後，布蘭亞等人繼續前進。然而到了一個名為基史利大橋(ケスレ-大橋)的地方時，卻發現這裏又有一座神殿，不過卻是不能內進的。這會否又跟傳説之劍有關呢？









基史利大橋之戰

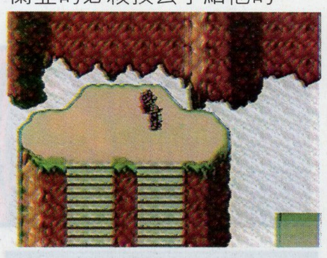
由於在這個女神像處找不到些甚麼情報，於是乎布蘭亞便離開這裏，繼續向南進發。然而他們便來到另一所神殿處，不過奇怪的是，通往神殿的通道被弄斷了，莫非這又是帝國軍的傑作？而就在這條通道的右面，有一間小屋，也許在裏面可以找到些甚麼有用的資料吧。

而布蘭亞他們從往於這間小屋的叔台處得知，最近真的有很多帝國軍進出於這一帶。而若想進去神殿的話，可以到基史利大橋處找找過橋的方法。聽罷，布蘭亞便返回基史利大橋。然而，這時的大橋已被帝國軍所佔據……。

然而今次的作戰目的，就是要去到地圖最上的女神像處。而且今次的作戰地圖比起上幾次的都長了好幾倍，這亦即是給多玩者組織隊型的時間。然而於是次戰鬥中出現了三種新敵人，分別是移動力低、善用物理攻擊的ワイハーン；擁有高移動力及攻擊力，但怕物理攻擊的サイクロツブス及魔裝騎兵UP GUADE版的テユラハーン。至於戰略方面，由於今回的戰鬥有很多新的敵人加入，故不可輕視了。首先前來攻擊的敵人會先派サイクロツブス及テユラハーン前來攻擊，玩者亦應盡快把他們消滅，不然後來的魔法師來加入戰陣時就麻煩了。然而由於是次的敵人大部份也是怕物理攻暂的，故玩者要派善用物理攻擊的隊員上前線。當把敵軍的前線部隊消滅後，就只餘下ワイハーン及生化炮，而那些ワイハーン然而攻擊力強而防禦力也不差，所以筆者是用布蘭亞的必殺技去了結他的。



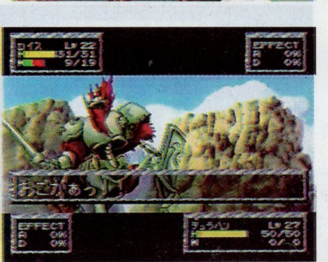


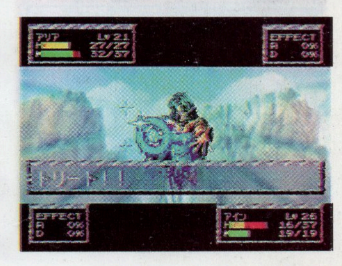












斯度神殿之戰

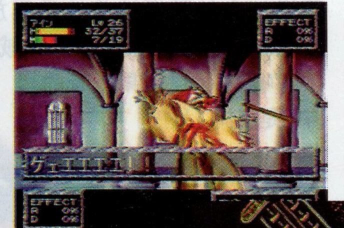
終於把在女神像前的帝國軍清理掉，布蘭亞及艾以便急忙的上前看過究竟。不過就在調查後，不知從哪裏傳出巨響。跟着布蘭亞便跑回神殿處看過究竟。

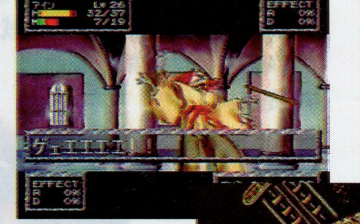
跑到去之後，才發現這裏已出現了通道，那即是説布蘭亞他們可以入去調查。不過就當他們跑了進去時，就只見有大量帝國軍士兵於此。看來又要戰鬥了。

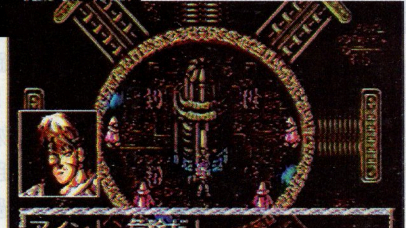
由於神殿內的間格關係，在隊員的移動上，包括迪他及積達這些懂飛的，都會出現很大的困難。所以在戰鬥的前部份我軍都會被迫於地圖的中央跟敵人作戰，而且這場戰鬥中的敵人之攻擊力也非同少可，故玩者絕不可以大意，要將防禦力高的隊員放在前線擋着敵人攻勢，而其他的隊員則於後方作遠距離攻擊及特殊技作攻擊。由於空間不足，敵軍很容易會把隊員集結在一起，故也是很適合於這裏使用集體攻擊。至於那個好像是最後波士的魔法師，雖然他擁有很強而且攻擊範圍很廣的魔法，但物理防禦就真是麻麻。筆者只是用了艾以的峰月斬一次，就取了他的命……。

當戰鬥完畢後，布蘭亞便跑到神殿之地庫中。而他怎樣也想不到，昔日的戰友達斯古(ダスク)原來就在這裏，但更令他不感相信的是，現在他已是帝國軍共成員。而且他還使用着那神劍的力量，使到自己更強。可惜神劍的力量太大，達斯古根本控制不到它，最後還跟神殿一起消失了。(阿基拉？)











AREA 6 聖域的陷阱

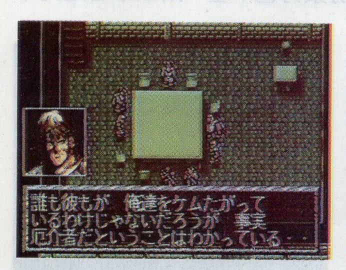
比露姆之村

看見達斯古在布蘭亞面前消失，幸好有高露尼用魔法把大家也救出，不然大家也已被神劍的力量所吞噬了。而在前面的，就是V字山谷。就是這樣，布蘭亞他們也完成了是次護衛任務，可以往第6個AREA處。

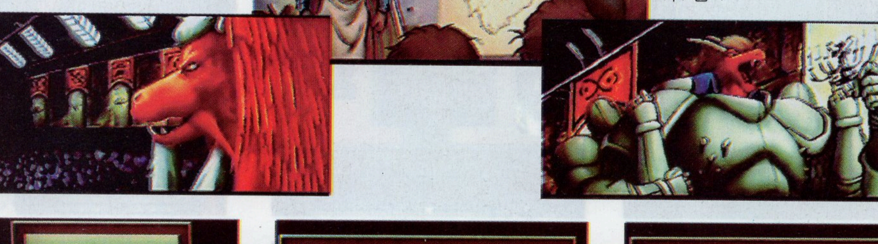
然而另一方面，帝國軍的內部好像發生內亂，身為巴度提督之子的利卡度居然不滿其父的政制，還跟他在國務會議中爭吵。看來，這位不肖子利卡度會因此而招至殺身之禍……。

當布蘭亞進他們AREA 6之後，便來到一條名為比露姆的村莊。雖然這條這麼細少的村莊未曾受到帝國軍的襲擊，不過卻時常受到山賊們的入村搶略，令到各村民都人心惶惶。然而他們身為正義的解放軍，理應路見不平拔刀相助，所以當布蘭亞在武器店買過必須品後，便離開了村莊，往村莊以東的野盜之洞穴。

當布蘭亞他們跑到野盜之洞穴時，只見有兩個守衛正在呆呆的站崗，於是乎艾以便上前「查詢」一些事情，告訴自己是解放軍的時侯，便突然發難，還向洞中同伴說有外敵入侵。喂？我幾時說過要攻侵你們呀？於是乎布蘭亞便起入去看清楚。然而入到去才發現那班山賊以整裝待發，準備一戰。WELL，既然是這樣的話，就放馬過來吧！















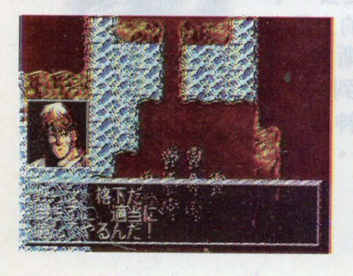
蘭斯之加入

不過若筆者要寫這場戰鬥的攻略的話，這未免會低估了各玩者的實力，因為今次戰鬥所出現的敵人實在太弱啦，根本敵人是很難傷到我軍的隊員的，而且他們防禦力奇低，真是你想怎殺就怎殺。哈哈，不過又幾痛快啊。

當玩者把所有敵人也殺光，或者過了一定之TURN數後，戰鬥便告完結。不過就在此時，有位叫蘭斯(ランス)的叔台卻走過來，原來他就是山盜們的首領。本來在千年戰爭時，他是高利士多化騎士團的其中一名成員。但千年戰爭過後，騎士團也解散了，而蘭斯為了尋回失了踪的高利士多化，便來到這片大陸上。然而他卻無以為生，只好跟其他人聯朋結黨的做了山賊。(嘩，你有冇搞錯呀？！)然而現在眼見高利士多化隊長也跑來當過解放兵，而他也希望可以入隊。經布蘭亞及艾以商量後，也同意他的加入。就是這樣，我軍又「無情情」的加多了位新成員。不過，由於蘭斯這傢伙是屬於「混亂」的人物，(梗係啦，山賊嚟嘅喎)，所以若果玩者的隊伍是屬於「秩序」的話，他是不會入隊的。至於他的攻擊特性方面，其實是跟高利士多化的差不多，都是以物理攻擊為主，而且移動力也不錯,不過防禦力就低了些，故此各位使用他時就要小心，小心。











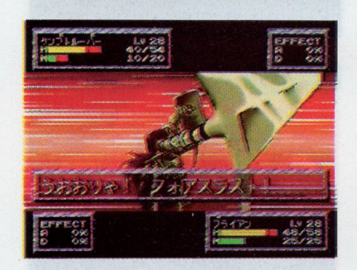
尼姆之谷之戰一

當蘭斯也入陧後，布蘭亞一行人便經過比露姆之村，再向南下。當然，玩者也可以順便在村內買些必須品。離開了村莊，在南面的第一個路點就是尼姆之谷，而且帝國軍也派了重兵在這處注守。為了可以通過這裏，還是跟帝國軍一戰吧。

然而是次的作戰目的，就是要把敵軍全滅。(正合我心意)不過玩者在這場戰鬥時要小心，因為今次的戰鬥跟上次在大山賊之洞穴的有極大的分別，上回的敵人弱過鬼，所以非常易打。但若果玩者用同一心態去應戰的話，必受挫敗。這是由於今次的敵人有一種新的兵種，這就是(ケンブトルーバー)，基本上他們的外型是跟魔裝騎兵是一樣，只不過在地圖上看上去是啡色的，然而這不是最重要，最要命的是他們有一招用MP的必殺技，殺傷力極大，一招可以扣去我軍隊員之體力大約50點，絕對是可以被他們一刀了結的，所以他們仍我軍之大敵，而且他的移動力高，攻擊範圍又廣，是一個很難應付的對手。哪麼玩者們又可怎樣應對呢？首先戰鬥一開始，就先把布蘭亞及艾以派到後防，因為他們一死便會立即GAME OVER，之之後再利用步法差戰術，引他來到我軍陣地又不夠格數向我軍隊員在出攻擊時，再用物理攻擊強的隊員用必殺技一招了結他，乾手淨腳。













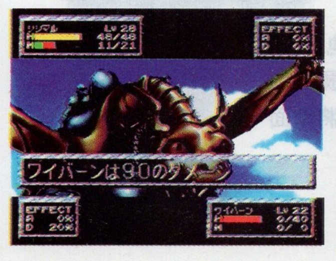
尼姆之谷之戰二

好了，筆者嘗了一嘗主角被敵人一刀劈死後，也通過第一部份的尼姆之谷。不過接着而來的，就是要通過第二部份的尼姆之谷。然而今次的作戰目的，亦是跟上次的一樣，要把敵人全滅。但以這回戰鬥的場地來看，可能會加了一點點的難度。

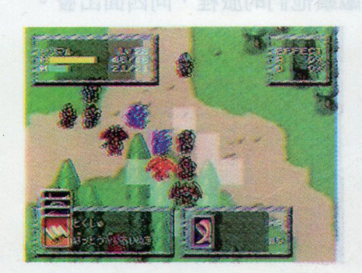
其實於今次戰鬥中比較特別的，就是地形。於我軍及敵軍之間，是有一座森林於此的，而森林之中是會有一條一格的通道，可讓各隊員通過。而在戰鬥一開始時，敵軍的陸上部隊便會用這條小路向我軍進攻，而另一方面，敵軍的空中部隊就會在森林上空飛過，來到我軍陣地處。所以，在戰鬥開始時，我軍就應派出可飛隊員跟敵軍的空中部隊作一迎擊，但又可離森林中的那條小路離得太遠，不然就不可以在敵軍的陸上部隊移動時作出一些冷箭式的攻擊。而另一方面，我軍的陸上部隊就應集結於森林小路的出口處附近，由於小路細，故敵軍每次只可以來到一至兩位的隊員，無礙是減低了他們的作戰能力，還可以在出口處來一個大夾攻。不過玩者亦要小心一點，就是在上次戰鬥中出現過的ケンブトルーバー也會於這場戰鬥中出現，故玩者亦應盡早把他消滅。

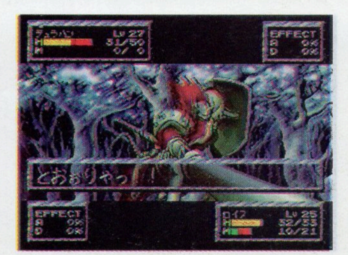


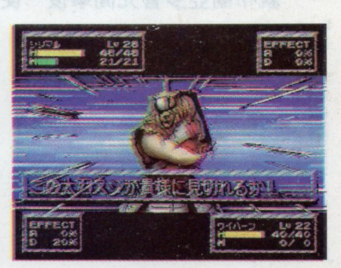


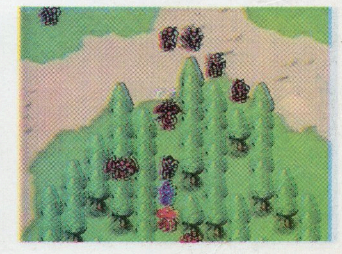












勇救利卡度

幾經辛苦才通過了尼姆之谷，於是乎布蘭亞他們便繼續南下。不過就當他們來到一個V字山谷的時侯，卻見到一個帝國兵在他們面前大搖大擺的行過，於是乎艾以便走上前去「查詢」一些東西。從這位帝國軍口中得知，巴度提督之子—利卡度因叛亂罪而要在東面的巴度村當眾處斬。而布蘭亞聽罷，不想一位這麼正義的英雄這樣就死去，於是乎便決定去劫刑場。

然而一入村，只見大批帝國軍集結於此，而今次作戰的目的，就是要把所有魔裝騎兵(toru-ba-)消滅。WELL，作戰吧。

其實於今次的戰鬥中可沒有些比較特別的地方，只是像平時一樣，效軍又是一開始的派一些懂飛的敵人前來攻擊，其後再派其餘的地面迎部隊前來。不過玩者有一點是要注意的，就是今回的戰鬥敵軍共會派出兩隻kenbutoru-ba-，使難度增加，若果玩者太心急去消滅其中的一隻，很容易會受到後而那隻的攻擊的，故還是等他們一起前來後再一次過把他們消滅吧。正因如此，阿丹的超必殺技就可以在這裏大派用場了，因為那些魔裝騎兵的物理防禦也頗弱，用他的必殺技又可以一擊多隻，實在是好使好用(而且他戰死了也不會GAME OVER的，那麼他有甚麼三長兩短也不要緊啦)











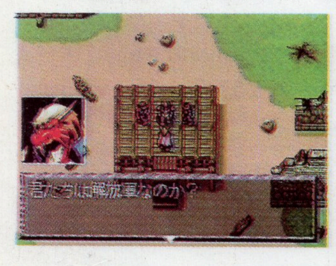




巴寶達村

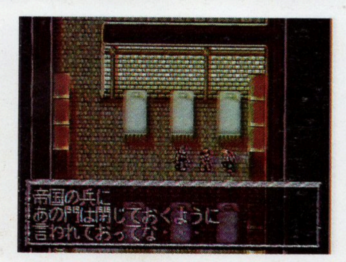
當布蘭亞將所有的魔裝騎兵也消滅後，是次戰鬥也為之完結，而利卡度也重獲自由。然而從利卡度口中得知，其父巴度將會用血染這片大陸，若要阻止他的話便要坐言起行了。然而若玩者的隊伍是屬於「秩序」的話，他便會入隊，不過就以筆者這知混亂隊伍，他是不會加入的。

就布蘭亞多管完閒事後，便繼續他們的旅程，向西面出發。不久他們便來到一條名為巴寶達的村莊，由於這裏是中立區，所以還未曾受到帝國軍的攻佔。然而另一方面，他們也也從村民口中得知一些關於法王的事。原來在這村莊以西，有一個基露湖，湖上有一座寺院，而且內裏更住了一位賢者—法王。而且他會知道很多關於帝國軍的事，故絕對有價值跟他會一會。



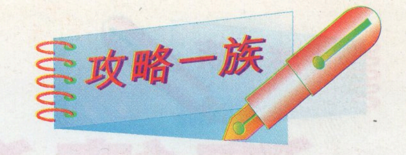






及後，他們又跑到畫面下方，一所武器屋處，不過內裏的那位老版，名叫史迪加(ステインガ-)，但他卻非常古怪，居然有武器也不賣。布蘭亞他們無奈的，就只好離開，但臨走時，這位叔台卻叫他們去酒吧2樓找族長，説他可以幫布蘭亞打開南面的之門。於是乎布蘭亞便上去酒吧找找。當他們找到族長後，族長知道他們是跟帝國軍對抗的鬥士，便答應他們，將南面的門打開。





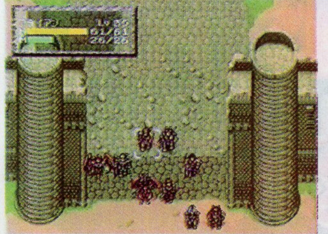
基露大門之戰

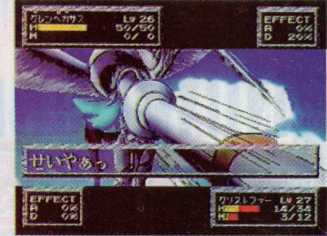
於是乎布蘭亞他們便利用村莊南面的門口，離開了這裏，繼而再向西面進發。不過當他們來到一個名為基露大門時，卻發現這裏有扉門是牢不可破的，而布蘭亞他們好像老鼠拉龜的，不知處何入手。不過就在此時，剛才巴寶達村的那位武器店商人也前來，說希望加入解放軍。而哥米爾也提出條件，說只要他要打破這扉門便可入隊。於是乎他就「轟」的一聲，把門炸壞了，而他就是這樣，加入了解放軍。





炸掉了大門後，便要跟門後的帝國軍作戰。而是次的山戰目的，就是要全員也移到城橋的對面。由於今次的作戰場景是會於一條很長很長的城橋上，所以這是會給玩者多一些時間去調配好我軍的陣形。其實今次敵軍用的戰術又是差不多的，先用飛行部隊前來後再用陸上部隊，而只要玩者用回於尼姆之谷時所用的戰術便可。不過今次敵軍亦是會派出兩隻很強的ケンブトルーパー出戰。不過各位不用擔心，只要調校好步數，再用物理攻擊系的必殺技將他們一口氣的消滅。當玩者把橋上的敵人也消滅得七七八八後，一定要記住要留一個活口，因為把敵人全滅後便會自動MISSION END，但若果此時還未能把全員行至對面的話便會失去MISSION END後的經驗值。而這個活口，當然最適合的人選是敵方的僧侶啦。

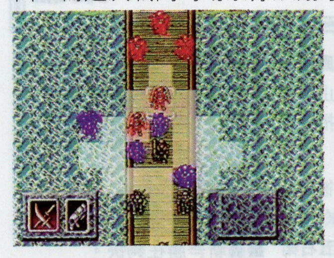


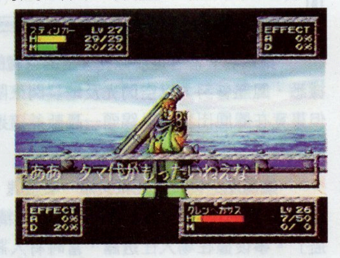


奧姆度寺院前

把所有隊員也移到對面後，便可以通過這個路點，向着下個地方進發。而下個要通過的路點，就是基露之湖。不過於這裏是沒有帝國軍集結於這裏的，所以大家可放心的大搖大擺地行過去。然而經過了這個基露之湖後，便會來到法王所住的地方—奧姆度寺院。而就在這個寺院前，便有一班帝國軍在這裏守衛着……。

是次的戰鬥目的，亦是要將我軍的所有隊員也移到橋的對面，而這次戰鬥的場景亦跟剛才的屬於同一類型，都是中間有一條窄窄長長的走廊，而旁邊的地方就只可讓飛行中的隊員才可踏上去。不同的是，今次中間的通道就比較窄，而且亦較短，這令到相方對戰的機會大大增加。而且跟上一場的戰鬥一樣，今次也會有兩隻ケンブトルーパー出現，所以玩者亦不可以派布蘭亞及艾以上前線，以免給他們一刀解決了主角，那麼就要GAME OVER由頭開始。至於戰術方面，玩者可用回於尼姆谷及基露大門作戰時用的戰術，因為這幾場戰鬥的類型也十分接近。當玩者把橋上的敵人也消滅後，便可派隊員過橋。不過玩者亦要小心對面會有位不過橋的魔法師，因為他是會向過了橋的我軍隊員作出襲擊的，而筆者覺得他太麻煩，便順手把他殺死。









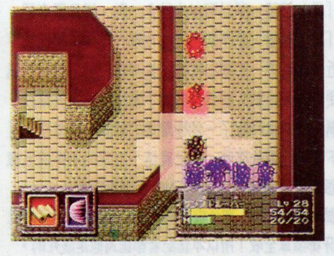
奧姆度寺院內

把奧姆度寺院外的帝國軍打敗後，便可進入奧姆度寺院內部。當然在奧姆度寺院裏，亦有大量帝國軍在這裏作防守用途，為了可以跟法王會面，現在唯一可以做的，就是除去而眼前所有阻着你的東西……。

今次布蘭亞可說是於一個迷宮式的版圖中跟帝國軍作戰，首先講解一下這個版圖吧。在戰鬥還未開始前我軍是處於地圖下方的中央位置，而兩旁則有些通道，而敵軍就是用此兩條通道向我軍進攻，即是說，遊戲一開始我軍就是被人夾攻着的。所以戰鬥開始，玩者應平均地將較強的隊員放於通道之兩旁，而較弱的則在中間作後援之用。而敵軍亦是一如以往的先派飛行部隊前來攻擊，及後便是魔裝騎兵。然而由於敵軍的飛行部隊移動力高，故他們可在第1TURN的時間就在到我軍陣地。不過這樣也好，因可立即派物理攻擊強的隊員去消滅他們。除此之外，玩者也要小心啡色的魔裝騎兵，不過只要玩者用回之前用的戰術便將其消滅。而到最後玩者便要面對那兩台生化炮。而筆者就跟以往的一樣，用不論是物理攻擊防禦、移動力及攻擊力也頗高的積達去把他消滅。當然在殺敵之餘，玩者也要留個活口，好讓我軍的隊員有時間走入正中間的通道處。











連續殺人魔群起出動
行兇動機迄今仍成謎



介紹六人之攻略及大技

NINJA MASTERS ～霸王忍法帖～

戰地記者ZAC



南天朱雀橫行無忌 女格鬥家殺人無數 ——棗篇

【本誌訊】為了和平竟可不擇手段？本誌編輯日前收到消息謂，女格鬥家棗為了「和平」，竟大開殺戒！被害者至今已達十二人之數。

棗的第一目標是流浪和尚雲仙。據受害者稱，當日棗與其碰面時，竟二話不說出招打過來。當時棗一跳過來，不是踢頭→掃重腳，就踢頭→踏破穿擊．刀斧彈鎗神戟其中一招，使其招架不能。不消一刻，雲仙已被打倒，而棗亦去找她第二個自目標霞了。

■兇徒以踏破穿擊．刀斧彈鎗神戟撐死對手。

霞是一個靈活型的人物，但很快都給打敗了。據悉，棗是以跳前踢頭→刃空斬這空隙較少的連招屈死霞的。


■這招空隙少，受害人難以反擊。

棗的的第三目標是道士天和。據天和表示，正當他們交手之時，棗一點也沒有敬老之心。當時棗像被邪靈附身一般，一味以跳前踢頭→百鬼連碎這連招來攻擊。年紀老邁的天和又怎能抵受得了？他很快便給打倒了。

■正所謂好佬怕爛佬、爛佬怕……

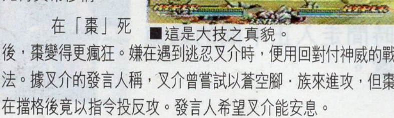
據可靠消息透里露，棗的下一個目標是忍者神威。神威因為有「昇」護體，所以可以支持久一點。據目擊者稱，因神威有「昇」護體，棗不能跳過去攻擊。於是，棗便蹲下待神威走近，而她亦一直連出輕腳。當神威在她面前放出風牙時，棗便以蹲下重腳先避過神威的手裏劍，並將其踢跌。目擊者又稱，神威當時犯了一個極嚴重的錯誤，便是在接近正使出蹲下輕腳連踢的棗時，自己竟情不自禁的不停使出龍頭牙，使棗有機會反擊。目擊者亦覺得神威的行為很面善，好似一位叫K×N的金毛格鬥家……


■昇完就被打了。

神威死後，下一位挑戰者是賞金獵人雷牙。根據專家的分析，雷牙根本大而無當。據本誌記者的現場目擊，棗跳過過去踢頭後用任何一招連招也好，雷牙都照章全收！所以本誌記者都認為他是該死的。

棗下一個遇到的目標竟是一名與自己一模樣的女子。

根本誌記者所見，棗用回對雷牙的戰法。另一位「棗」也積極反抗。但最令人意外的是，棗竟在最後踢頭使出「大技」，令快死的另一位「棗」死得異常慘情。


■這是大技之真貌。

在「棗」死後，棗變得更瘋狂。嫌在遇到逃忍叉介時，便用回對付神威的戰法。據叉介的發言人稱，叉介曾嘗試以蒼空腳．族來進攻，但棗在擋格後竟以指令投反攻。發言人希望叉介能安息。


■傳說中的指令投。

第八名受害者是貌似孔×王的退魔師鳳凰。據悉，鳳凰曾努力以空閃光及地裂閃來阻止棗，但棗竟在鳳凰出招時以踢頭→轟斬斧這連招來將鳳凰轟死。！


■轟斬斧勝在夠快。

繼鳳凰之後，枉死城又添一名怨魂。被喻為怪盜無雙的小偷五右衛門，原來只精於「偷盜」。事後據在場人仕透露，當時有人將五右衛門當是雷牙般對付，亦有消息稱當時曾有人舉砲狂轟不遂，更慘被送落黃泉。

根據有力人仕指出，棗的下一目標是浪人鴉。本誌記者立即趕抵現場，卻來遲一步，兇手已逃之夭夭。據有經驗人仕指出，棗極有可能是待鴉使出鴉．陰．慘．滅或亂打時跳過去以重腳踢頭後駁連招來行兇的。

同時，本誌亦收到消息，棗已幹掉一名叫蘭丸（音譯）的日本乸型男子，正去刺殺最後目標，一名叫信長（音譯）之男子。


■就連信長也怕了她。

據當時在場的目擊者表示，棗在對付蘭丸時完全不加思索不停跳過去使用之前用過的連招，蘭丸當時完全不能還手。

據目擊者稱，棗在對付信長時，只以跳前重腳踢頭→百鬼連碎／刃空斬這兩招連招交替使用，已令信長大感不支。就算信長還擊，無論他是跳過來或是衝過來，棗都以刃空斬將之擊落。可憐信長命喪黃泉。



同時，根據ENDING所示，棗此行的目的是要打倒信長，使民間得以和平……



逃忍生涯草木皆兵 見人就殺風聲鶴淚

——叉介篇

【本誌訊】日前一名懷疑神智失常之逃忍，於市中見人就殺，至今受害者已有十二名，兇徒迄今仍在逃，請各市民小心出入。

該名被懷疑神智失常之逃忍名叉介。據心理學家指出中該逃忍可能因過得被追殺的日子太久，所以形成了現在不平衡心理狀態。以下是十二名受害者的資料。

第一名受害者道士天和，據悉被叉介以跳前重腳→飛蒼拳 旋所擊斃。

■天和，被叉介以跳前重腳→飛蒼拳 旋所擊斃。

第二名死者鳳凰，男性職業退魔師。據知情人仕透露，死者是被人以重腳踢頭→蒼空腳，裂這連招轟爆頭骨而死，死狀可怖。



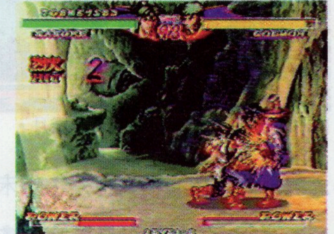
■死者被踢頭骨而死，死狀可怖。

第三名受害者雲仙，男性，報稱職業乃流浪和尚。其死相與鳳凰相同。相信兇徒極有可能用對付鳳凰的同樣手法來行兇。

第四名受害者雷牙，雄性，職業賞金獵人。據目擊者表示，死者死前是受到強烈連續攻擊至死。據稱當時有人不停以跳前重腳踢頭→蒼空腳，裂／飛蒼拳 旋這兩招連招，硬生生將死者擊斃。

第五名死者霞，女性，職業女忍者。據驗屍官表示，死者是胸部受到嚴重攻擊致死。驗屍官更表示，死者極有可能是受到跳前踢頭→飛蒼拳 旋空烈猛轟至死。

第六名受害者五右衛門，雄性，職業小偷，號稱怪盜無雙。根據發現屍體之市民形容，其死狀與上一位受害者霞極為相似，本誌記者有理由相信兇是用相同手法行兇。



■這是飛蒼拳 旋 空 烈之起手式。

第七名死者神威，男性，職業忍者。據報案之市民表示，有人在戰鬥時使用「跳波戰法」，再以重腳踢頭→飛蒼拳 旋 空 烈重轟雙手。而在神威處於「見紅」狀態時，有人更不斷跳後使出飛蒼月，使神威不能以超真力鬼裂斬．血煙衝過來……

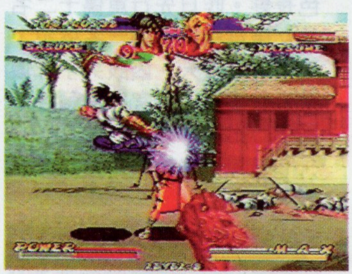
第八名受害者鴉，男性，職業浪人。根據有力人仕指出，兇手亦是使出「跳波戰法」，再使出跳前重腳踢頭，飛蒼拳 旋空裂／蒼空腳，裂／蹲下重拳→飛蒼月此等連招來殺死死者。

第九名死者叉介，男性，樣貌與行兇者叉介類似，職業亦是逃忍。據消息稱，兇手亦是以對付神威的方法殺死死者。

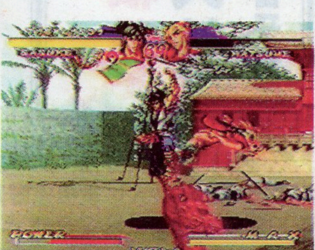


■兇徒以蹲下掃腳對付對方的真超力。

第十名受害者棗，女性，職業女格鬥家。根據當地市民報導，兇徒先以蒼空腳，旋迫近對方，並在著地時以飛蒼拳 旋來「陰」受害者。據稱受害者就是如此被「陰」死。



■兇徒先以蒼空腳，旋迫近對手，並在着地時以飛蒼拳 旋來「陰」受害者。



第十一位死者蘭丸（音譯），據說男性，職業中BOSS，死狀異常恐怖。據法醫官初步檢驗，死者是受到極猛烈的攻擊致死。法醫官表示有理由相信，兇徒是不顧一切跳向死者方向使用所有曾使用過的連招，將死者轟至如斯狀態。



■兇徒不顧一切的跳波攻擊。

第十二名死者信長（音譯），男性，職業大佬。據圍觀途人所透露，兇徒先行跳過去使出踢頭→飛蒼拳 旋 空 烈這連招。到後期受害者還手之際，無論是跳過去或衝過去，兇徒都以飛蒼拳 旋將之擊落。

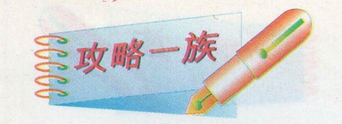


■受害者跳過去，兇徒以飛蒼拳 旋將之擊落。

有鑒於兇徒徒手都能將大佬輩人物轟死，官府已將其列為極度危險人物。而據可靠消息（ENDING）透露，兇徒現仍在逃中，同時亦正受到追殺，故此官府勸籲各位市民，如非必要切勿外出，直至另行通告為止。







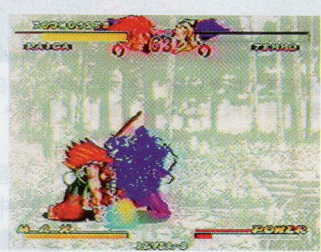
逃犯負傷殺殺殺 無法赤狼兇夾辣

——雷牙篇

【本誌駐官府門口COUNTER訊】一名外號無法赤狼之賞金獵人，昨日先行重創十二名男女，然後逃去無踪。

據目擊者透露，該名男子姓雷名牙，體格魁梧，留有紅色長髮。昨日先行重傷十二名男女後自稱要追捕一名逃犯，事後逃之夭夭。因該男子身懷菜刀狀物體，所官府勸籲各市民小心出入。

被重創之十二名男女資料如下：

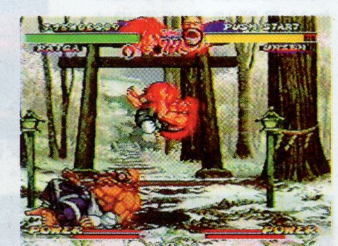

■重腳踢頭→雷擊殺。

（一）天和，男性，天和流陰陽術傳人。被人以重複重腳踢頭→雷擊殺重創，情況欠佳。

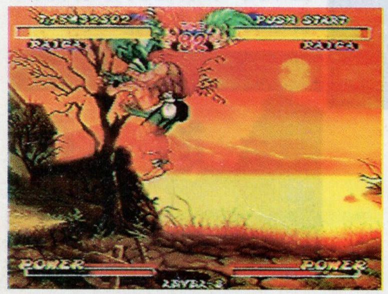

■受害者被掃跌後，有人以雷地龍追打。

（二）鳳凰，男性，高明流退魔師。被人以「跳波戰法」，重腳踢頭→雷擊殺及被掃跌後→雷地龍這兩招重創，因傷者曾作猛烈反擊，所以被打至不成人形，情況危殆。

（三）雲仙。我流流浪和尚。被人以跳前重腳踢→跳走→跳前重腳踢頭→跳走……這招來重創頭部。另，據目擊者描述，除上述一招外，當時有人在掃跌對手後，使出雷地龍等其起身，待對手中招後，便使出雷天龍待其起身……這奸招將對手撻來撻去。傷者經診斷後證實腦部受了嚴重震蕩。醫生表示，傷者有可能會成為植物人。


■傷者被人用奸招撻來撻去。

（四）雷牙。雷鳴真影流．改的賞金獵人。從傷者甦醒後向官府提供之資料得知，傷者當時是受到對手以跳前重腳痛擊頭部，然後被人以雷擊殺電均全身。而當傷者於反抗中將兇徒掃跌後，兇徒竟在起身時使出指令投，將傷者以「旋轉打樁機」式轟向地面，直接重擊其天靈蓋。傷者情況普通。


■兇徒竟在起身時使出指令投。

（五）霞，女，紅流女忍者。受襲時兇徒只是一味跳前重腳→蹲下重腳已令她招架不住。而兇徒又出奇地冷靜，每次也會在傷者反擊完收招時才反擊，但兇徒在擋格後竟以指令投回敬。傷者情況反覆。


■兇徒擋格後以指令投回敬。

（六）五右衛門，男。新陽流暗器術傳人，自稱怪盜無雙。傷者是被人連續以重腳踢頭→雷擊殺→地雷龍（雷擊殺擊中後←↙↓↘→＋P）這一招來重創，傷者情況欠佳。

（七）神威，男，天武派忍者。傷者被人「跳波戰法」踢頭→雷擊殺來屈體力。現情況良好。

（八）鴉，男性。我流浪人。受襲時被兇徒以重腳踢頭→蹲下重腳掃跌。倒地後被兇徒以雷地龍擒住，傷者仍未渡過危險期。

（九）棗。女性，無鴛流格鬥家。傷者是被踢頭→掃腳，倒地後被雷地龍擒住，中招後再被人以雷天龍擒住，之後再中雷地龍……如此這般被撻來撻去，現已被轉送至深切治療部搶救。


■有人以雷地龍避過對手的飛蒼月。

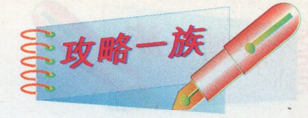
（十）叉介，男。聖侍真道流之逃忍。據醫生表示，其受傷方法與神威一樣。但據現場目擊者表示，隨上述招數外，有人在當時曾以雷地龍避過傷者所使出的飛蒼月，得手後更不斷用雷地龍及雷天龍狂屈。傷者情況危殆，仍未渡過危險期。

（十一）蘭丸（音譯），據説是男性。身份不詳。遇襲時是被兇徒以踢頭重腳→雷擊殺所屈，現已接受隔離治療。情況隱定。

（十二）信長（音譯），男性，職業「大佬」。據目擊者受訪問時稱，當時兇徒是使用爆雷擊的頭二段爆殺及雷殺。收招後，兇徒先擋了傷者的頭兩劍反擊，然後立即跳後，再重複上動作。傷者被撞得七孔流血，情況惡劣。


■傷者被撞得七孔流血，情況惡劣。

事後，兇徒表示要去捕捉怪盜五右衛門而逃走。請各位市民小心門戶。



神秘殺手來去如風 殺人動機至今成謎

——鴉篇

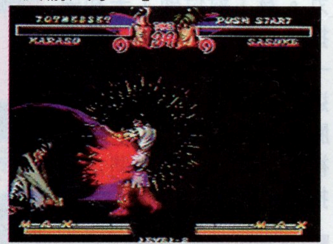
【本誌駐古代日本記者消息】近日出現一名殺人如麻之殺手，殺人全無動機，行兇後必失去影踪，政府現正全力緝兇。

該名殺手叫鴉，俗稱「KA啦蘇（KARASU）」，身份是浪人，被譽為「首斬破沙羅接班人」，直現至截稿為止，已連續殺死十二名市民，請各位市民多加提防。

以下是各目擊者的口述事發經過。

住在市郊的福田君：「當時我見到那兇徒正襲擊一名叫五右衛門的男子。那兇手只是以踢頭→掃腳一招便將五右衛門踢死，很是嚇人的腳力啊！」

住在瀑布旁的旨令摩仁：「事發時我看見那叫鴉的KA啦蘇正與一個叫叉介的男子過招。當時那叫鴉的男子使出闇鴉 陰 慘 滅這招來破叉介的飛蒼月，到叉介『見紅』時，鴉便退到版邊，待叉介狂攻一輪後使出真超力時，鴉在擋格後便用蹲下重斬斬中正彈開的叉介，叉介沒被斬開兩邊便偷笑了。」

■鴉在擋了叉介之真超力後，以蹲下重斬反擊。

路經道場的占士：「那叫鴉的男子出招出得很怪，與他對戰的是女格鬥家棗。鴉趁棗使出COMBINATION，身有藍影時以蹲下重腳將她掃跌。在她倒地後，他便走至她面前使出亂羽等她起來。這時，奇怪的事發生了！棗一起身就擋，但擋得數下後她便突然中招！如是者棗慘被插死，死狀恐怖。幸好那時鴉沒有發現我……」



■棗擋了幾下後竟中招！

當時正步行上山頂寺院的赤木刻龍：「我見到KA啦蘇與大塊頭流浪和尚雲仙激戰，鴉的手法乾淨利落，只是跳前重腳式重斬，後接亂羽這招已令雲仙被插個死去活來。就算雲仙以蠻力將他打倒，只需雲仙一走近，鴉在起身時便立即以指令投反擊。雲仙死得好慘呀！」

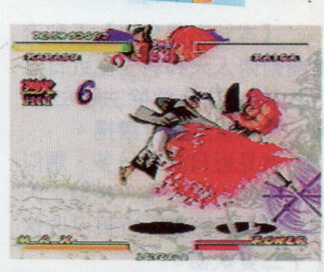
住在河邊的海民橋單：「那時，鴉與神威對戰。鴉忽然收起了武器，在近身戰時不停使出疾風羽。到神威反擊成功後，鴉便拉遠距離，不停以闇鴉 陰 慘 滅來破神威的風牙。神威是給一隻隻烏鴉插死的！」



■鴉不停使出疾風羽來屈體力。

住在海邊小屋的小健健：「WELL，那時鴉正追殺一名叫孔×王，不，鳳凰才對的退魔師。那鳳凰不知怎的好喜歡放『波』，這就方便了鴉跳過去用重腳踢頭→亂羽這招狂插至死。WELL，鴉走後我去看過鳳凰的屍首，他的喉、眼、胸、腹等都被插到茸茸爛爛，好鬼恐怖。幸好小弟剛給了些錢打發了我女人去買東西，若給她看到的話……WELL……」

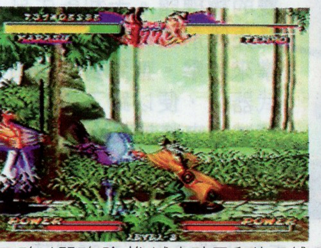
剛登山去的米奇：「那一個鴉是變態的！他根本就在玩弄對手！他的對手可是賞金獵人雷牙呀！他先跳前重腳踢頭後接羽刃，擊中雷牙後他便立即執刀，待雷牙起身後便再玩過，若羽刃擊不中雷牙，他便以踢頭掃腳將他迫開，然後執刀又玩過！雷牙手執菜刀狀的寶刀——特大鬼包刀愚流渦都不敵呀！」



■鴉根本就在玩弄對手！

榕樹頭鴉里斯：「那天我走到高樓上，想話看看風景，順便想想下期講什麼故事。但見鴉正在斬一個叫霞的女忍者。他先以跳前重腳開路，着地立即使出亂羽。霞也不弱，立即擋格之。但鴉的目的卻是要她硬擋！大佬！必殺技擋到要扣能源㗎嘛！就這樣，霞慘叫一聲『咁就一世』（GOMENNASAI，日文『對不起』的意思）之後，咁就一世嘞！」

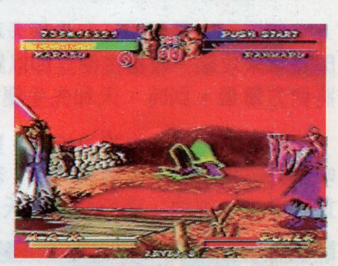
住在近郊的寶約臣：「那日我見到兩個鴉在互劈！鴉甲先放出闇鴉來引鴉乙放闇鴉，待鴉乙放出闇鴉時鴉甲便跳過去踢頭→亂羽，鴉乙就這樣一邊放闇鴉，一邊被插死了！」



■鴉以闇鴉 陰 慘 滅來破天和的呪縛符。

路過樹林的明子龍：「我見到鴉怎對付老道士天和。他一時就以鴉闇 陰 慘 滅來破天和的呪縛符，一時又跳前重腳踢頭→亂羽，可憐老眼昏花的天和死得不明不白！」

剛巧經過塞外軍營附近的輝爺爺：「我見那雅正殘殺一名女人身，男人頭的人形生物，他好像叫蘭丸。鴉最初與他拉開距離，以闇鴉 陰 慘 滅來破他所放的遠程必殺技。有時鴉又會跳過去以踢頭→亂羽做突襲。蘭丸輸就只輸在放波放得慢。」



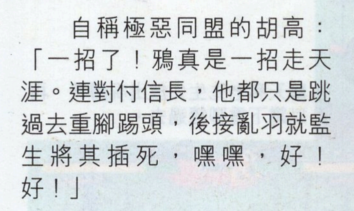
■蘭丸輸在放波放得慢。

自稱極惡同盟的胡高：「一招了！鴉真是一招走天涯。連對付信長，他都只是跳過去重腳踢頭，後接亂羽就監生將其插死，嘿嘿，好！好！」

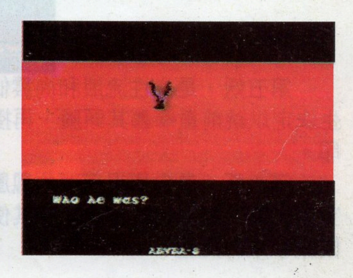


■一招了！鴉真是一招走天涯！

行兇後，鴉消失得無影無踪。有人認為他是天上來的天使（例如胡高便認同）又或是另一世界來的魔鬼。但他去了那？他是誰？無人知道真相。故官府希望各市民小心出入。







老馬有火唯獨天和 為民拯命伏妖降魔

——天和篇

【本誌玄學會訊】天和流陰陽術傳人天和老先生近日立下大功，為社會除去十二妖孽，受到皇上極度讚揚。

有見近日妖孽日多，馬似人，猴似人隨街走，老道士天和決定為民除害。近日已收伏了十二隻妖物。



第一妖，自稱無法赤狼的熊似人生物。天和只是很簡單地以不停放呪縛符加追打便將之收拾。

■天和不停放呪縛符加追打便將之收拾。



第二妖，自稱怪盜無雙的榴槤頭。天和先生只是先跳前重腳踢頭→閃滅掌來攻擊。直到對手拔出武器後，便以蹲下重腳，閃滅掌來將其收拾。

■天和先生只以跳前重腳→閃滅掌來攻擊。

第三妖，是假扮天和的假天和。天和先跳過去以重腳踢頭，閃滅掌來攻擊→收拾後便立即以蹲下重腳來補鑊。這樣很快便能將對方擊暈。到時，天和先生便可為所欲為。

第四妖是自稱為神的神威。對付這東西，天和老先生先放出呪縛符，再以蹲下重腳鏟過去。若神威使出風牙，天和也以蹲下重腳避過。很快，這妖物便給天和老先生鏟死了。



■天和老先生先放出呪縛符，再以蹲下重腳鏟過去。

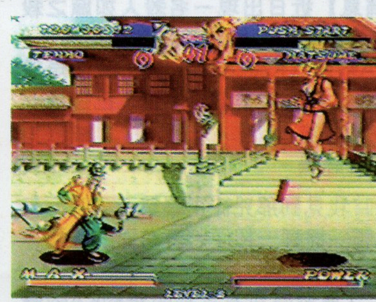
第五妖，是失性流浪和尚雲仙。因其身形龐大，所以天和先生決定以跳前重拳轟其頭臚，再接以閃滅掌，以大量符咒將其封印。

第六妖，是自稱退魔師的鳳凰。為了對付他，天和在他使出空閃光時以蹲下重腳鏟之；在其使出地裂閃時便跳過去以重拳→閃滅掌來轟死他。

第七妖是紅流忍者霞。天和仍舊用那一招，跳前重腳→閃滅掌，又或不停放呪縛符，再以旋空劍松旋竹旋梅旋來追打。這女妖就此被收拾。

第八妖是逃忍叉介。天和師傅只用回對付神威的方法便將其收拾了。

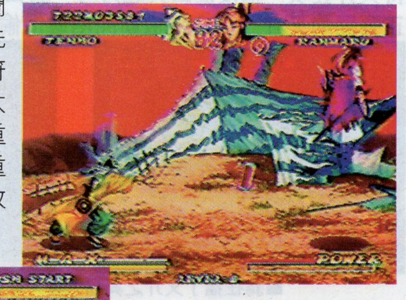
第九妖是露體狂鴉。天和先跳前重腳踢頭。閃滅掌來攻擊。目的只是為將其擊暈，以便自己可為所欲為……



■天和以呪縛符迎接正下降的棗。

第十妖是自稱南天朱雀的棗，對付她的方法，天和老師先用舊招：跳前重腳→閃滅掌。到棗垂直跳時，天和便以呪縛符迎接跳完正下降的她。

第十一妖，是人妖蘭丸。為了對付他，天和先拉遠距離，再放出呪縛符→風烈彈追打。若距離太遠，天和便一直以蹲下重腳避波，待拉近距離便重複上述動作，便可將之收拾。



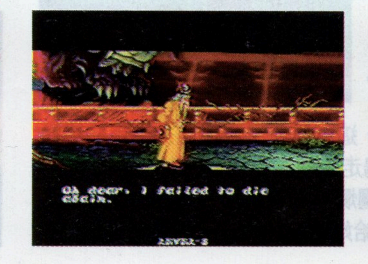
■天和先放呪縛符，再風烈彈追打。

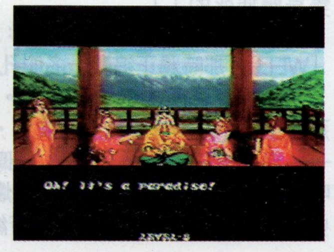
第十二妖，是信長。天和師傅果真道行高深，對付這傢伙，仍是用舊招：重腳踢頭→閃滅掌這招，便輕易收拾了他。



■天和用舊招便可收拾信長。

伏了這十二妖後，天和老先生忽覺失去人生意義。皇上為了安撫及獎勵，便賜他與多位美女一起進膳，使其老懷安慰。







宣揚忍法武術切磋大會
天舞忍者順利耀武揚威

——神威篇

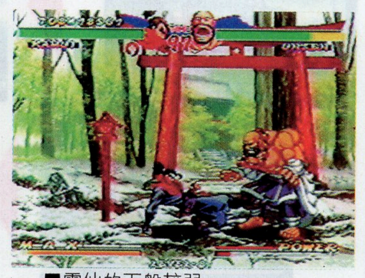
【本誌體育組訊】於昨日之無差別格鬥大會中，天舞派忍者神威以大熱姿態勝出，順利為天舞流忍術耀武揚威。

昨日之大會其分三階段：第一階段要先擊倒十名對手才可進級。第二階段則要擊敗種籽選手蘭丸，最後階段則要擊倒台主信長。神威在賽後與各位分享對決的心得。

第一位對手是女格鬥家棗。神威表示因是第一場，故打得比較小心。當時他只用格鬥技中最基本之戰法：先放風牙，待對手跳過來時用龍頭牙將之擊落（即「波、昇戰法」）便已將棗擊倒。


■基本中之基本。

第二位對手是擅用暗器的五右衛門。因他的招式較大開大合，故當時神威便跳前攻擊，以重腳踢頭後接龍牙將之重創。

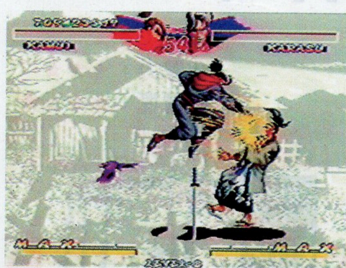

■速戰戰法。

第三場的對手是無法赤狼雷牙。雷牙向以狂見稱，而他的攻擊力又比神威為強。神威於是以密集攻勢：重腳踢頭→蹲下重拳→風牙（共5HITS）這招來以快攻取勝。

神威的第四位對手是退魔師鳳凰。為了速戰速決，免得浪費氣力，神威用回對雷牙的戰法，輕易地擊敗對手。

至於第五名對手，則是攻擊力比雷牙更強的流浪和尚雲仙。一開始神威便用對付雷牙的速戰戰法。整體來說，這戰法是有效的。神威表示，雲仙在中招後很的反應很快，過招時必要加倍提防。另外，據神威透露，雲仙的下盤較弱，可向該處埋手。

■雲仙的下盤較弱。


■跳波戰法。

第六位對手是浪人鴉。神威只是看準他使出闇鴉 陰慘 滅時跳過去先以重腳踢頭，再接以蹲下重拳→風牙／龍頭牙這來招便打敗了他。

第七名對手亦是天舞派忍者神威（！）。神威面對「自己」，便使用「跳波戰法」，待「自己」放出風牙時跳過去，以「速戰戰法」來攻擊。神威表示，若將速戰戰法中的蹲下重拳改為重斬，不但攻擊範圍會更長，而且攻擊力也更強。另外，神威亦透露，在「自己」見紅後便要小心防守，否則很易會被「自己」以超必重創「番本」。

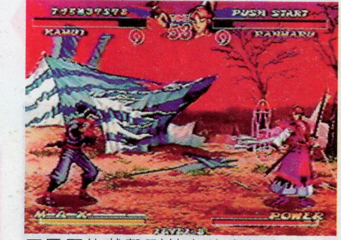
第八個對手是聖傳真道流的逃忍叉介。神威表示，叉介與自己的招式在某程度上很相似，所以他便使用「跳波戰法」。另外，若叉介使出飛蒼腳，旋時，神威表示可在擋格後以蹲下重拳／蹲下重斬→風牙來反擊。

■擋完便是反擊的時候了。


■只消擋了，便可為所欲為了。

第九名對手是紅流女忍者霞。據神威透露，她是一名速度型人物，故神威便使用速戰戰法以快打快，盡快將她擊倒。而神威亦補充，在霞使出真超力時，只消擋之，便可為所欲為的反擊了。

第一階段最後一位對手是天和流陰陽術的傳人天和。神威表示，因為是第一階段最後之戰，故便以最快速度進攻（因已無心戀戰）。在使用速戰戰法後，神威便5HITS，5HITS的以極速打敗對手，晉身第二階段。


■風牙能截擊到蘭丸的真超力。

第二階段的對手是種籽選手蘭丸。最初神威以速戰戰法進攻，到後期（蘭丸被擊至見紅時）蘭丸拼命反攻，神威被迫開。神威便不停使出風牙攻之。而風牙就因能截擊到蘭丸之真超力而將之擊敗。

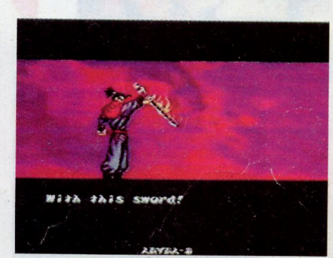
在擊倒蘭丸後，神威晉昇至最後階段：與台主信長比試。


■速戰戰法很有效。

神威表示，對決的心得談不上有，只是先以速戰戰法進攻，在信長反擊後，神威便待其跳過來或衝過時以龍頭牙來對付之。

勝出後，神威表示無能者不可做統治者，只有最強者才合適。而他亦希望能成為統治者。他所得到的獎品是信長的配刀。





你殺咗我啦！公開！霸王忍法帖之大(攻)技林！

BY烏稿ZAC　鳴謝：指令魔人提供指令　使用條件：真力POWER MAX／使出真息吹時，沒有武器

聖傳白龍 叉介

難度：★★
攻擊力：★★★★
華麗度：★★★

指令：（近敵時）B、B、B、→+B或（離敵時）A、B、B、B、→+B

動作：叉介先會連轟對手四下，再轟對手兩下飛蒼拳，之然便分成四人，再將對手轟上空中，然後跳起將對手丟下來。合共12HITS。（可手持武器使出）



■B、B、B、→+B

涅槃無天 鴉

難度：★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★★★

指令：（近敵時，不可手持武器）A、B、A、B、→+B

動作：雅會先轟對手五下，再從地上召起配刀，以配刀連斬對手，合共17HITS。



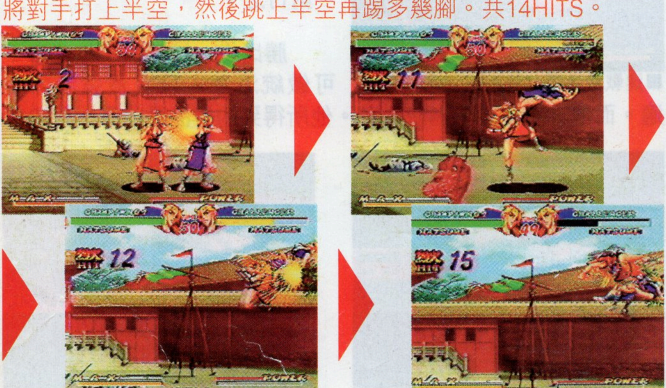
■→+A、→+A、A、→+B

南天朱雀 棗

難度：★★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★★

指令：↘+A、A、→A、A、→+B或→+A、→+A、A、←→B

動作：棗會先以中段作開首，再以上、中、下三段的拳腳招將對手打上半空，然後跳上半空再踢多幾腳。共14HITS。



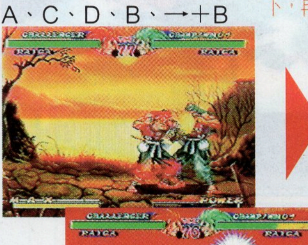
■A、A、B、B、→+B

無法赤狼雷牙

難度：★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★★

指令：A、B、B、B、→+B或
A、C、B、B、→+B或
A、C、C、B、→+B或
A、B、C、B、→+B或
A、C、D、B、→+B

動作：五招都大同小異，都時先轟對手四下，再以儲了電的拳頭連昇對手三次，共15HITS。







■A、B、A、B、→+B

黑風影虎 神威

難易度：★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★★★

指令：（近敵時）A、A、B、B、→+B或（離敵時）A、B、B、→+B

動作：神威會先轟對手四下，再以自身轉中對手，後在跳開時會丟下一攻擊下段的爆彈，以爆彈之火柱擊中對手，合共28HITS。（有武器時亦可使出）





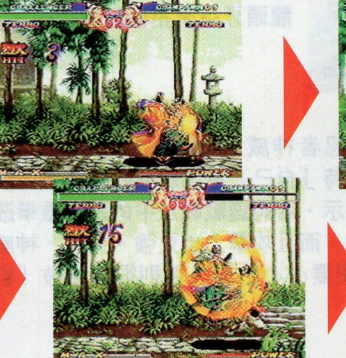
■A、B、B、B、→+B

陰陽雲水 天和

難度：★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★★★

指令：（近敵時）A、C、C、→+D、→+B

動作：天和會先轟對四下，再以風烈彈將對手轟上半空，最後一面跳起，一面以天魔圓殺陣連擊對手三次，以24HITS收招。





■A、C、C、→+D、→+B



偶像誕生
IDOL PROMOTION

TEXT：J.J



上期談過遊戲的基本玩法後，相信已有不少人買來玩過了吧？不過這遊戲有着一定的難易度，毫無計劃地去玩的話是很難爆機的，所以在下今次會講講自己那一套較有把握爆機的攻略方法，希望能幫到那些還未爆機的同好。

4月～5月　重點鍛練，由低做起

由於優美惠最初出道時只是一名小角色，在很多方面的能力仍然很低，甚至連拍攝作為新進偶像最基本的宣傳錄影帶所需的魅力（色氣）亦不夠，所以第一件要做的事便是盡量上多一些爵士舞的課；另一方面，為了要在將優美惠介紹給各製作公司時可以給那些老闆一個好印象，亦必需儘快提高她的禮儀值，於是，在下最初兩個星期的日程表是如下安排的……

星期一（月）禮儀作法
星期二（火）禮儀作法
星期三（水）爵士舞
星期四（木）一般教養
星期五（金）爵士舞
星期六（土）爵士舞
星期日（日）遊車河（休息）



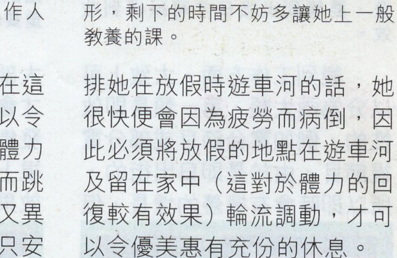
■跳爵士舞不單可提高魅力值，同時亦可增加基本體力值，所以很適合在遊戲初期使用。



■遊車河雖然可以大幅減低體力，但對於體力的回復就相當有限，而且所花的費用也是最貴的（以單日的休息方法來計算）。



■宣傳照片最好能盡早去拍，這樣才能開始去會見各媒介的製作人員。



■為免優美惠出現不願上課的情形，剩下的時間不妨多讓她上一般教養的課。

基本上，以上的日程編排，是因為一個星期之中只有星期一及二是有禮儀作法課的，而星期四則是禮儀作法及爵士舞的課也沒有，所以在下會選擇讓她上一般教養的課，而事實上，若優美惠的道德值過低，她往往會要求不去上課，這樣會影響她的能力上升，所以最好能早日將這數值提高至200以上。

另一方面，星期日的休息也是不容易控制的，就像在下在這裏所選的遊車河，雖然可以令壓力值大幅下降，但對於體力值的回復就幫助有限，然而跳爵士舞對於體力的消耗卻又異常的大，所以若你每次都只安排她在放假時遊車河的話，她很快便會因為疲勞而病倒，因此必須將放假的地點在遊車河及留在家中（這對於體力的回復較有效果）輪流調動，才可以令優美惠有充份的休息。



■禮儀作法的數值會影響會見製作人員時的效果，數值太低的話，即使見了亦不會有甚麼效果。



■和雜誌的總編見面。由於每次見面都只會對數值有負面影響，所以不宜隨便亂用。



■在最初的3、4個月，優美惠的薪金大概只要設定在150000日圓的程度便已經很足夠。



■只要道德值仍未夠200，優美惠仍是隨時有可能要求不去上課的。



拍攝宣傳錄影帶

大概當優美惠上了六、七次爵士舞課之後，她便會有足夠的數值去拍攝宣傳錄影帶或宣傳照片，這裏會花去一筆相當驚人的資金（500000&1000000日圓），但卻是不可不花的，因為你必需做了其中之一，才可以開始讓她前往會見電台、電視、電影或雜誌的製作人員。

在眾多的製作人員之中，在下會建議大家先帶優美惠去見雜誌的總編（編集長），因為雖然她已經拍過了宣傳品，但仍然是一名完全沒有名氣的新星，電視台的負責人當然不會理你，更不用說電影或是唱片監製了，反而對於新秀來說，在雜誌上刊出照片的可能性會高得多，其實在下一開始建議大家多些跳爵士舞，最主要的原因就是因為若想得到雜誌社工作，是很視乎魅力值有多少的。總之，當魅力值有150以上，而禮儀作法值亦有類似的數值時，一般都可在見面後不久得到工作的。一旦和這些製作人見過面後，每星期編定日程之前便有多一件工作要做了，這就是在每天按工作（仕事）的指令，看看那天有沒有工作的預約，一旦發現當然就不能錯過。



■繼拍攝宣傳照片後，接着下來便是製作一套宣傳錄影帶。



■開始有工作可做了，最初的人工實在是少得可憐，但不忍耐一下是不可能成功的。



■除了每個月25日要付優美惠的薪金外，每月的最後一天亦拿350000日圓來支付辦公室的租金及其他開支。



■第一個目標達成，優美惠的魅力值達到200以上了。事實上，這時候她也會自動通知你的。

7月～9月　向下一個目標進發

禮儀作法和魅力的訓練，應一直維持到兩個數值都超過了200才好停止，因為200是這遊戲的一個重要數值，當到達了這數值後，便會算是到達了這數值所要求的標準，換句話說，所有要求這數值的工作都可以有很大機會得到，而且這遊戲一般來說上升了的數值是不會回落的，所以當到達了200後，便可以很放心的去鍛練其他項目。

接下來應鍛練甚麼好呢？在下的建議是唱歌、演技及跳舞同期進行，其中唱歌和演技兩種鍛練由於同樣可提高發聲值，所以發聲值應該是可以較快到達200這標準的，這樣，要參與電台的節目也會有較大的可能了（當然，事先你必需和電台的製作人見面）。



■替雜誌所拍的照片並不會馬上刊登，要等到出版日才可以得到收效。



■魅力值提高到標準後，便可以開始訓練其他方面，其中唱歌是較為重要的一環。



■替雜誌拍照的工作大概可分為3種，其中漫畫雜誌所收到的人工是最高的，男性誌其次，藝能誌最少，但漫畫誌方面的工作要到有一定的擁躉數目後才會出現的。



■除了可和個別媒體的製作人員見面外，有時亦可和一些廣告公司的負責人見面，這樣便可以得到多方面的工作。

說到工作方面，大致上可以分為兩大類，第一類是即效性的，例如電台節目或部分電視節目，由於是即日出街的，所以即時會有擁躉的增長，但大部分工作都要到公開的日子才會出現效果，例如雜誌要到發售當天，而廣告亦要到在電視上開始播映的日子才會出現效果，不過這類型工作還有着另一特性，那就是效果會持續數天，大約每天也會有前一天的約一半數目的人加入成為擁躉，但加起來其實效果是差不多的。

在這3個月裏面，應該全力接一些雜誌方面的工作，當然，若是那天沒有雜誌的工作而有其他工作可做的話，應沒有必要推掉不幹的。



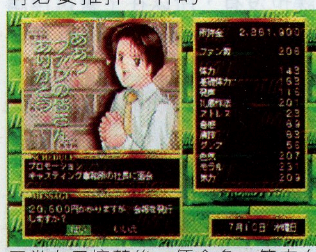
■上演技課同樣可提高發聲值，而且上課的日子是不會和唱歌課互相重疊。



■這天的工作是當電視台綜合性節目的「茄喱啡」，擁躉的數目一下子提高了不少。



■放假時到遊樂場的效果和遊車河差不多，但可以回復的體力值更加少。



■當有了擁躉後，便會多一筆來自FANCLUB的收入，不過你亦要拿出其中部分錢來發行會報。

10月～12月　突破破產邊沿！

雖然手上最初有着7000000日圓資金，但隨着多個月來不斷的消耗，玩到這時相信已經用得七七八八了，實際上，這時是遊戲中最難過的月份，假如你的擁躉數目沒有到達一定數目的話，大概已經因為破產而GAMEOVER，但為何有足夠擁躉又可以避免有這種情況？因為工作所得的人工，是會隨着擁躉的數目而增加的，例如替雜誌拍照最初是只有30000日圓人工的，但當擁躉人數增加到500人以上，人工便會增至80000日圓，總之，沒有這筆收入，是絕對不可能撐至3月的，反之當你在這方面的收入開始增加後，手上的錢會多得不知怎去用才好，所以這時你大可提高一下優美惠的薪金，這樣可同時減低她的壓力值及提高氣力值，所以，最少在這遊戲中，錢算得上是萬能的……



■有時候會出現一些平常所沒有的工作，例如這次便可以當電視台偶像游泳大會的一員。



■跳舞雖然對大部分工作都沒有幫助，但若要幹最高級的工作，是有必要將這數值提高的。



■優美惠突然問你是否所有男孩子都是喜歡女孩子胸部較大的，這時你會怎樣會答她？1.當然是了。2.沒有這回事。3.有會比沒有好。



■在一口氣工作了數天後，有時候可利用放假來休息一下。

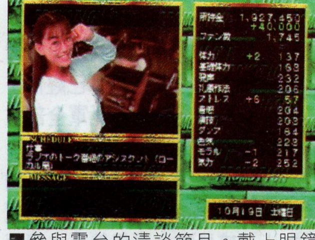
另一方面，這段時間內亦盡量要做到將餘下的數值提高至200以上，否則很難可以接到一些較重要的工作，但因為這時工作的預約數目已經會有很多，因此有時候你是需要放棄部分工作來讓優美惠上課的。由於在下的攻略主要是以替雜誌拍照來增加擁躉的，但這種工作有一個副作用是會令道德值輕微下降，雖然一次半次沒有甚麼問題，但經過數個月後，道德值會在你不留意的情況下進入危險狀態，所以最好間中上一些一般教養的課，補充損失了的道德值。



■參加FANCLUB的集會雖然不會有明顯的效果，但可以避免在工作不多時出現擁躉流失的情況。



■商店街的屋外EVENT對增加FANS幫助不大，倒是所得的人工相當多。



■參與電台的清談節目。戴上眼鏡的優美惠相當可愛……



■這邊則是當錄影帶式電影的配角，下次會否輪到拍電影呢？

1月～3月　最後衝刺，目標達成！

來到最後的3個月，在各方面的數值應該都已經超過200了吧，所以來到這時候，大概已經沒有再上課的必要，日程表應以工作、會見製作人及休息為主，而且會見的製作人亦可以選一些較高級的，拍攝寫真集、拍電影、拍廣告、錄CD SINGLE甚至是替企業拍攝形象海報大概都會在這時候可幹，而工作的性質亦會從最初只替地區性的小型電視台工作變成替大台工作，有時亦會需要連續兩日去拍攝一些單元電視劇，不過，最能夠令擁躉數目激增的，還要算是參與舞台劇的演出，但因為舞台劇會需要連續五天工作，所以在演出的前後都必需將壓力盡量降低，否則一旦負擔不來倒下的話，是絕對不可能完成10000人的目標的。

幾經辛苦，優美惠終於在一年內達到了10000名擁躉的目標，成為一名日本人所公認的偶像，半年後，優美惠成為了一名電視台綜合性節目的主持人，繼續在藝能界方面的發展……



■在接近聖誕時，背景也會有所配合，算得上是負責的製作。



■聖誕節當天，你會和優美惠怎樣渡過？1.與優美惠參加舞會。2.與優美惠到酒店吃晚餐。3.各自回家。



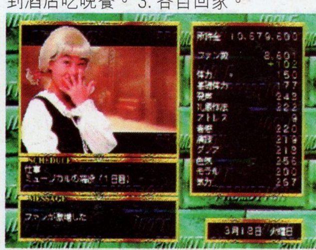
■在1月1日當天，優美惠會穿上和服向你拜年。



■擁躉增加下，終於被企業看上來作形象海報女郎，人工多得令你難以想像。



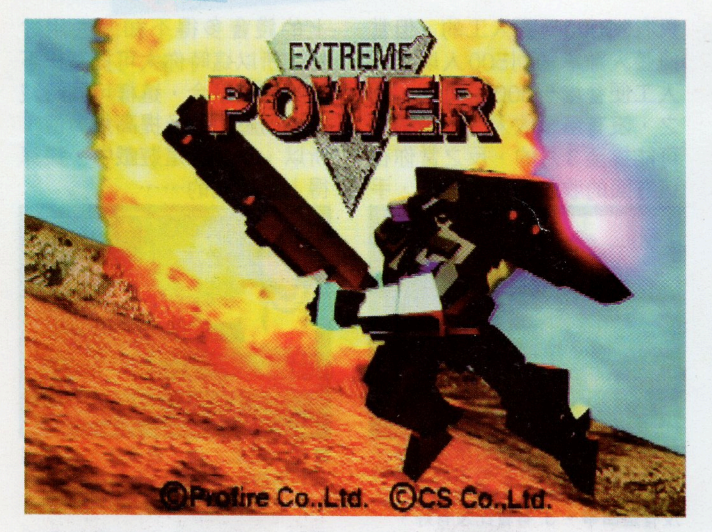
■2月10日是優美惠的生日，你打算送甚麼給她呢？1.布公仔。2.頸鍊。3.在餐廳共進晚餐。4.不送給她。



■在所有數值都達到標準，加上擁躉數目足夠後，才可以參與最高級的工作「舞台劇」。



■經過1年的努力，優美惠終於有了超過1萬名擁躉。希望她以後會有更大的成就吧。



EXTREME POWER

文：奢夫赤目黑龍



故事簡介

惑星聯合曆P.U.E.2996年11月，在資源採掘惑星Anbivalence（S1053-P1）的惑星調查團上發生了叛亂事件……惑星調查團和惑星聯合宇宙軍的叛變部隊在一瞬間便將惑星司令部佔據了。

且如果要將惑星軍司令奪回來，便要將在惑星之上的所有據點全部奪回來，不過，在叛亂軍那超越人類文明水準的技術之下，叛亂軍已經佔了一定的優勢。到了惑星連合曆2996年12月，惑星全土已給叛覓軍全部佔據，而且叛亂軍更加發出惑星Anbivalence的獨主及支配宣言。

因為事態已到了這個嚴重的地步，所以惑星聯合軍便決意派出旗下的精鋭部隊——機動艦隊，但是由於叛亂軍在惑星Anbivalence的軌道上設置了大量的自動軌道兵器，所以直到現時為止，惑星聯合軍仍然是一籌莫展。

之後，惑星聯合軍不知派出過多少的攻擊部隊前往惑星Anbivalence，可惜能夠安全歸還的人少之又少。現在出現的問題便是叛亂軍使用的兵器是超越人類未知的技術，而如果要將叛亂軍打倒，便一定要使現在使用中的兵器強化。在那些少之又少的歸還隊員所帶回來的資料和敵人的殘骸之中，惑星聯合軍的科學家開始着手調查和分析，希望能從中得出答案，製造出對抗叛亂軍的新兵器。

在叛亂軍的兵器資料之中，有很多的不可解析部份，不過，在多次的失敗試驗之中，惑星聯合軍的科學家吸收了教訓，而且完成了新型機動兵器——Active Maneuvering Device的試作型AMD-X1 ICE BLADE。在AMD-X1 ICE BLADE正在測試的時候，突然傳來在惑星Anbivalence上監視艦隊的情報：「叛亂軍正在建造一種應該是用來破壞惑星的超大型兵器，而且以建造狀而推斷，應該在3個月後便可完成。」

因為得到以上的消息，於是惑星聯合司令部便立刻向AMD-X1 ICE BLADE及其駕駛者（玩者）發出以下的指令：「立刻前往惑星Anbivalence，要在叛亂軍的超大型兵器未完成前將它毀滅！」

基本操作

遊戲之中玩者會發現操控方面會有一點兒的問題，事實上，《EXTREME POWER》的BUTTON SETTING確是有點兒奇怪的，而且有一些掣是非常難使用的。

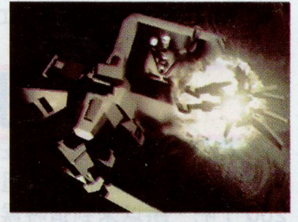
- ↑前進
- ↓後退
- ←原地左轉
- →原地右轉
- △跳躍
- ○機關砲
- □武器選擇
- ×武器發射
- L1　水平左移
- R1　水平右移
- L2　調校直視角度
- R2　雷達轉換
- L1＋R1　DASH

遊戲方式

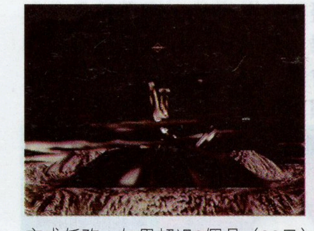


由上文已知玩者的首要任務是要將敵人的超大型兵器，不過，在達成這個目標之前，者一定先要完成另一個目標，那便是先將在惑星Anbivalence所有的據點奪回來，由於在惑星Anbivalence上的所有據點已落入叛亂軍手中，所以，玩者一定要好好的利用新型兵器AMD-X1 ICE BLADE才可以完成任務。

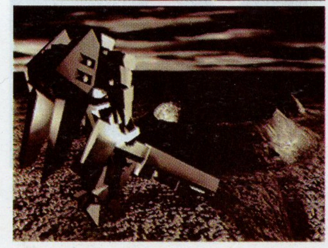
這是一隻3D的射擊遊戲，玩者要控制AMD-X1 ICE BLADE在廣大的舞台上與叛亂軍展開激戰，在每一個地點之上，也會有敵人的機地，當然，敵人也不會坐以待弊，所以，玩者要完成任務也非一件易事，



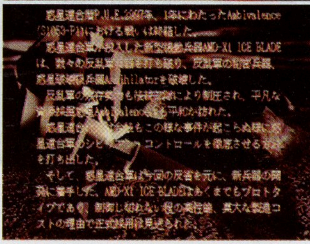
首先玩者要清楚在每一個地點的敵人位置，而且在進入每個地域之前，玩者也會見到一個特定的TARGET（目標），大多數的目標只是假像，而真正的頭目會在特定TARGET被擊破後才出現的，將這個頭目擊倒便可以將那個地域奪回。



可是，敵人是不會就此罷休的，在玩者向其他地點進攻時，敵人的其他部隊會向玩者已奪回的地域進攻，玩者一定要非常留意在惑星上所有地點的情況，在適當的時候向敵人作出攻擊。而一如上文所說，那「超大型兵器」在3個月後便會完成，所以玩者亦只有3個月的時間去完成任務，如果超過3個月（90日）仍未能完成任務的話便會GAME OVER！







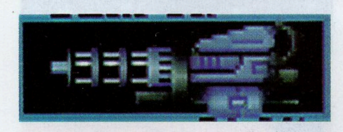


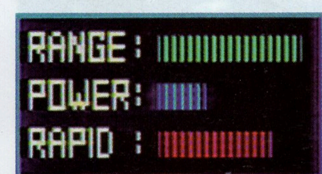
兵器

在遊戲之中玩者可以使用的兵器共有5種，分別是LASER（雷射槍）、MISSILE（導彈）、ROCKET（火箭）、BEAM（光線槍）、SPREAD（擴散砲），這5種武器各自有其特性，每種武器均有着不同的射擊距離、攻擊力和連射密度，所以在選擇武器時一定要十分小心。而且在武器的發展上玩者亦要非常謹慎，在每次任務之後，玩者會因應擊落敵機的數目而得到一定的分數，藉着這個分數，玩者可以強化AMD-X1 ICE BLADE上的武器，所以，如果是一些沒用的武器便不用花太多錢呢！

LASER（雷射槍）

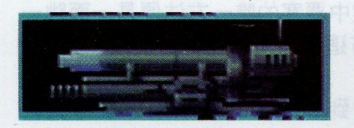
大家不要被這個非常有型的名字所騙，其實這種LASER在遊戲之中是火力最低的武器，這種武器除了是攻擊距離大和連射率高之外其餘一無是處，可以說是一件完全沒有價值的廢物。

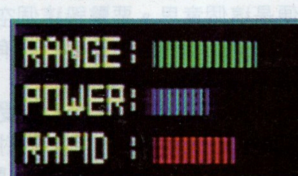




MISSILE（導彈）

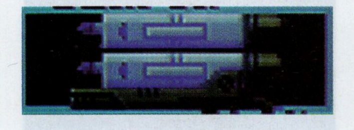
好！在眾多武器之中，MISSILE可以說是好用的武器之一，當然，這種武器是可以追縱敵人的，所以在地形崎嶇的地方作戰，一定要裝備有這種武器。不過，這種武器有一種致命的弱點，便是敵人一定要在視窗中央的浮標上飛過才可以LOCK ON的。





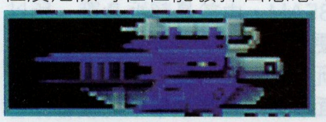
ROCKET（火箭）

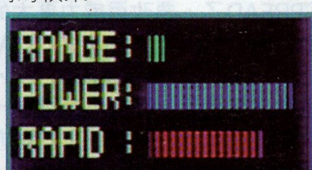
其實基本上這種武器和以上的MISSILE是差不多的，所不同之處是ROCKET是沒有追縱功能的，所以在LOCK ON敵人之後，火箭會朝着敵人以直線飛出，如果敵人移動開的話便會MISS。



BEAM（光線槍）

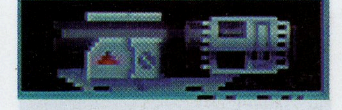
這種武器的優點是火力強大而且連射速度高，不過，其攻擊的距離則是非常的令人擔心，因為在所有的武器當中，BEAM可以說是專為白兵戰而設的兵器，不過，這種有高連射率的武器在極度危險時往往能發揮出意想不到的較果。

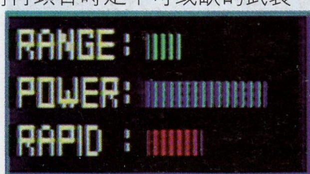




SPREAD（擴散砲）

這便是在遊戲之中最有價值的武器了！SPREAD這種武器是非常厲害的，L3（LEVEL 3）的SPREAD的爆花可以說是遠得令人驚奇，而且由於威力巨大，在對付頭目時是不可或缺的武裝。





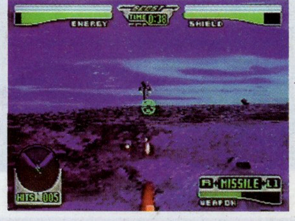
ABLE　座標：48° S 0° E

這是玩者去惡除奸的起點，所以一定會是比較易打的，不過，玩者不要輕敵，因為在這個廣大的地方之中，敵人的數目眾多，而且分佈在各個不同的地方，玩者初出現的地點是非常平靜的，不過，玩者可以從雷達見到在前方有十分多的敵人在等待着玩者呢！

不過，如果玩者想在此版之中盡量得到多些分數的話，便記着一定要多攻擊那些機械人，不要「打飛機」，因為飛機的分數非常低。此外，不論玩者打中的敵人有多少分數也好，當玩者擊中10部敵機之後，這個地域的BOSS便會出現。

這個BOSS真是送大禮的，因為這部攻擊機（BOSS）是會不斷的將敵人放下來，而且全是機械人，當玩者的擊中數目到達25時（亦即是將15隻從攻擊機上下來的機械人毀滅之後），攻擊機便會停止再放下機械人，改變為主動攻擊，這時，玩者最好便是使用MISSILE攻擊，因為MISSILE有追縱功能，能輕易的將這攻擊機打倒。不過，要記着一定要在將對方「LOCK死」之後才開火









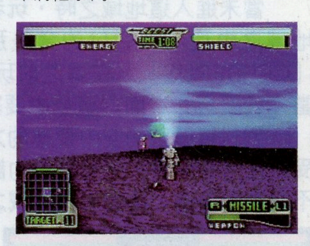
LUNASEA　座標：48° S 42° E

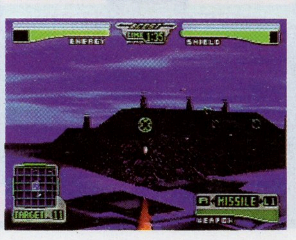
大家不要誤會，這地方不是ABLE，這是一個名叫LUNASEA的地方，單看名字已知這個地方是非常近海邊的，對了！這是一個鄰近海邊的地方，而且玩者要摧毀的目標——「INDUSTRY PLANT」也是在海邊的。

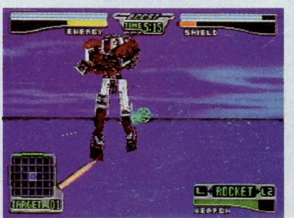
玩者一共要將12座「INDUSTRY PLANT」消滅才可以使這個地域的BOSS出動，不過，雖然說「INDUSTRY PLANT」是在海邊，其實在海邊可以找到的「INDUSTRY PLANT」只是大部份而已，其中一些是在陸上的，所以玩者最好先對付陸上的，然後再到海邊，在海邊玩者可以一次過見到一大堆的目標，不過，要小心在四周的砲台。

這個地域的BOSS是一個非常厲害的機械人「BLOOD SAVER I」他的攻擊方法共有2種，而對付的方法亦有異：他第1種攻擊是以LASER攻擊玩者，他會作半圓移動，後直線的向玩者衝來，而且一面方出LASER，這時玩者要以SPREAD攻擊，盡快逼他使出第2段攻擊；而他的第2段攻擊是格鬥戰，他會直衝向玩者作出攻擊，玩者要用側移避開，再用ROCKET或MISSILE來將他擊倒。











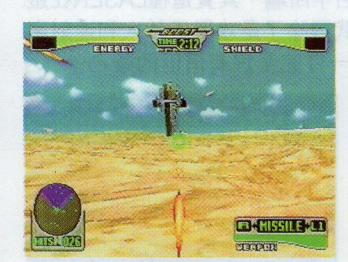
SANDLAKE 座標：22° S 04° E

在這個地域之中，玩者首要的任務是要先找出那些非常高的「RELIC B」，而且將其中的8座摧毀，不過，要做到這點實非常易事，因為在玩者面前是有着非常多的敵人，尤其是在這個一望無際的砂漠地帶，玩者雖然可以很易的便發現敵人的所在，不過，這點敵人和玩者是完全一樣的。

在這個地域之上的敵人大致和ABLE的差不多，不過，其防禦能力便比ABLE的強得多了，所以玩者的武器如果仍未POWER UP的話，便可能會有被毀的可能性存在。在這種廣大的地域之上，筆者建議玩者最好使用MISSILE這種武器，因為可以先發制人，在敵人未出手便先將他們消滅。玩者要特別小心那些不會移動便有非常大殺力的360度旋轉砲台「PHALANX」。

當玩者將8座的「RELIC B」之後，這個地域的BOSS便出場，這個地域的BOSS是3部機械人，就好像在《高達》之的「黑色三連星」一樣，是三位一體攻擊的，所以玩者要一次過對付3部機械人。其實，對付他們的方法非常簡單，套用兵法上的「以退為進」戰略，一面後退一面放出ROCKET或SPREAD便可以將他們打倒。





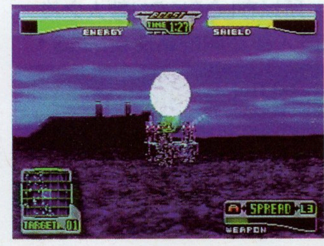
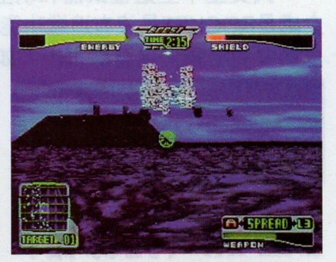

VANITY 座標：19° S 74° E

在這個由平地和高山組成的地域之中，玩者要對付的是1座非常厲害的空中要塞，雖然說只有1座，不過，這座空中要塞的攻擊力可以說是遊戲之中數一數二的強橫，而且在這個地域之中的敵人數目雖然不少，然而由於分佈得比較散，所以玩者大可棄之不顧。

事實上玩者最好要理會那些「微不足道」的敵人，應該全力集中攻擊這個空中要塞「CERBERUS」，因為這座空中要塞的攻擊力非常驚人，如果玩者在之前因為和其他機械人戰鬥而有所損傷的話便一定不會是它的敵手，所以先前說集中攻擊這空中要塞便是這個意思。要擊毀這個空中要塞的唯一方法便是一面跳一面出LEVEL 3的SPREAD，只有這樣才可以在玩者的SHIELD完全消失之前將它擊毀。

大家可能非常擔心，在受到如此大的損下怎可以再對付BOSS呢？不用擔心，因為在對付完這空中要塞後便算完成這個MISSION，所以玩者大可以一開始便同時按L1和R1，一直衝到空中要塞之前直接攻擊。



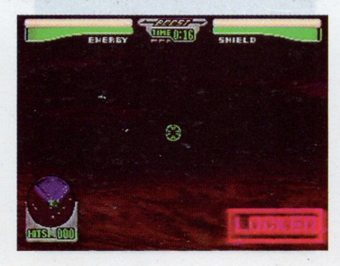
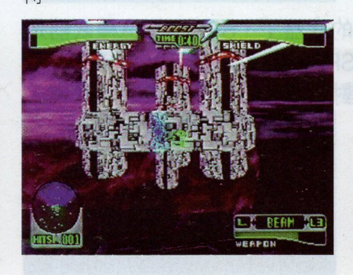
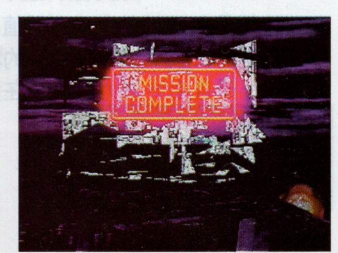



DRYCANAL 座標：01° S 77° E

當未進入這地域之時，玩者真是給狠狠的打了一下，因為這地域之中玩者要對付的竟是那非常恐怖的敵人——空中要塞「CERBERUS」，在這之前玩者應已嘗過它的厲害了，所以再當知道要再一次面對這空中要塞後，真是受到非常大的打擊。

對付這厲害的空中要塞的方法和以前的一樣，玩者之前不能受到任何的傷害，一有受傷的話便會大為不利，所以一定要避免不必要的損傷，再者，這地域之中玩者對空中要塞時的地形不是平坦的，所以被逼要和它玩「近身戰」，這時玩者不要再用SPREAD了，要改用威力更大的BEAM，由於是超近身戰，所以有高速射度和超大火力的BEAM便可以發揮它的功用了。

不過，在使用BEAM之時，玩者要切記一點，便是玩者要盡量的跳着使用，因為一面跳動一面攻擊，這樣被擊中的機會亦會大為減低，而且一面跳着攻擊亦有「補飛」的用處，可謂一舉兩得。

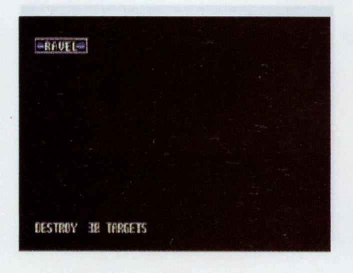


RAVEL 座標：19° S 45° E

吓？為何在攻擊TARGET出現時大家會發覺竟然是一片的空白，那麼……究竟玩者要攻擊麼呢？其實答案非常簡單，那便是攻擊甚麼也可以！亦即是說玩者只要隨便的打倒任何30個敵人便可以見到地域的BOSS了。

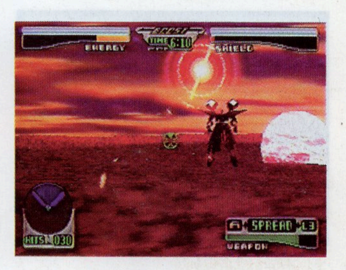
從雷達上玩者或者也會發覺到，在這地域之中的敵人的排列是非常的整齊的，玩者對着這樣的情更應小心，因為在這情況之下，表示玩者如果玩者向着這些敵人正面攻擊的話，便要同時面對多隻的敵人，所以在這地域之中最好是使用SPREAD這種可以作大範圍擊的武器。

這地域的BOSS是非常奇怪的，因為筆者也不知說他（他們）是有多少隻才好，只好用他們（PHOBOS和DEIMOS）說吧！他們大致可以分開為2隊，第1隊是單人匹馬的攻擊，而另一隊則是純的「浮動」着。玩者最要小心的是前者的光彈攻擊，不過，玩者只要善用側移便可以輕易化解其攻擊，而MISSILE將會是他們的剋星，不論他們的移動有多快，遇着有導向功能的MISSILE便無所遁形。









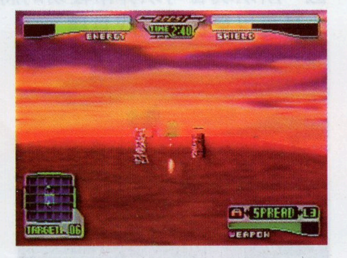
DRAWIN 座標：33° S 79° E

這是非常凶險的一個地域，首先，這是一個非常險峻的山峽地帶，而且在這個地域之中的敵人大多是攻擊力驚人的砲台，所以玩者會因為地型及敵人的火力而損失大份的能源，導致在對付BOSS之時有心無力，所以，最好是在所有武器也有LEVEL 3才來這個地方。

在武器選擇方面，玩者可以選擇的武器並不多，可用性最高的是SPREAD和MISSILE這2種了，尤其是SPREAD這種有着極高殺高傷力而且攻擊範圍大的武器，在這裏會大派用場。當然最重要是先將目標的8座「TOWER A」消滅，不過要小心在塔四周的砲台，這時便是MISSILE出場的時候了，有了這種導向性能良好的武器便不用怕了。

這個地域的BOSS會在8座「TOWER A」被消滅後出現，而今次的BOSS是3部重型的轟擊機「AIR CARRIER IIC」、「AIR CARRIER IIE」、「AIR CARRIER IIM」，3部轟擊機會交替的攻擊，玩者不可以正面和他們糾纏，應以「以退為進」的方式攻擊，一面後退一面放出MISSILE攻擊，實行逐一擊破。









ELYSIUM 座標：00° S 32° E

進入這個地域，玩者首要的任務是將這個地域之中的「TOWER A」摧毀，而且是有8座之多，在這個地域之中玩者最多偶上的敵人仍是那種會四處跳動的機械人，而且玩者亦會見到那些巨大戰艦，然而，今次的目標是「TOWER A」，不過，如果站在將武器強化的立場，將多些巨大兵器毀滅的話便有更多的分數來強化自己的武器（信用咭積分計劃？）。

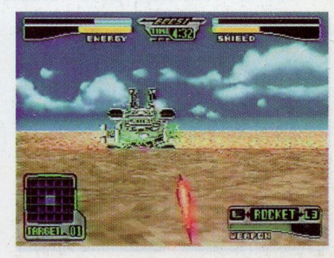
這次的目標可以說是相當集中，不過，集中還集中，敵人的數目亦不少，其中一點玩者不可不小心的，因為目標全是在高台之上，而在地面處會有砲台和「TELEPORTER S」這種可以不斷生產機械人出來的敵人，所以玩者最好是先將「TELEPORTER S」消滅再攻擊目標，這是比較安全的。

而這地域的BOSS是超重型坦克機械人「MARSIAN VIPER」，他的火力真是非常的驚人，只要給他打中數砲便會「一命烏呼」。由於他射出來的砲有2種，一種是正向的，而另一種則是擴散的，所以玩者一定要使用左右兩邊的側擊打法，利用左右兩面的TURBO側向滑行來作攻擊和閃避。







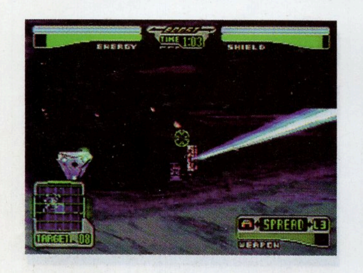


COMA 座標：21° S 57° E

在一片冰天雪地之上，玩者要面對的敵人數目已比之前的地方多出數倍之多，所以應付來是非常吃力的，而且加上敵人的防禦力亦加強了很多，便攻擊的成功率大為下降。在這廣大的冰原之上，敵人的數量雖多，不過，玩者起初會甚麼也見不了，因為全部也集中在地圖的中間位置。

從雷達所見，差不多所有的敵人也是聚集在中央部份的，而玩者的目標物——8座「TOWER B」亦是集中在這個重兵之地。不只如此，在每個「TOWER B」的左右也會有數個的砲台，所以最好是使用SPREAD這種武器，將破率加至最大，亦同時使自己受攻擊的機會減至最低。

而這地域的BOSS便是在以前出現過的MARSIAN VIPER，他的攻擊模式是和以前那隻完全一樣，所以玩者又是可以重拖故技，利用左右側移來攻擊和閃避，不過由於地形的起伏不平，所以玩者要小心側移時的準確度，以免成為這部巨大坦克機械人的「活靶」。







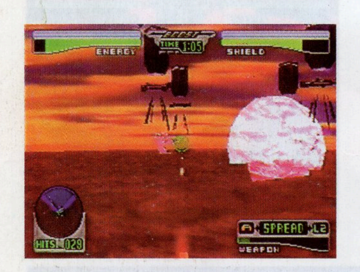


BAREHILL 座標：12° S 51° E

在一片的紅土高原之上，玩者要達成的目的便是將敵方的8艘巨大戰艦「JELLYY FISH A」消滅，而且在這個地域之中是沒有甚麼的BOSS出現的，所以，玩者一定會以為這地域的戰鬥一定是非常輕易的了。錯！沒BOSS當然會省卻不少的功夫，不過，相應地敵人的能力亦比有BOSS的為強，所以絕對不能掉以輕心，否則後悔莫及。

在這個地域之中最可怕的並不是那8艘的戰艦，而且在天中浮游着的「TELEPORTER L」，因為這些「TELEPORTER L」是可以無限量的「輸出」敵方的機械人，所以如果不盡快將這些「TELEPORTER L」消滅的話將會後患無窮。不過，在消滅這些「TELEPORTER L」的同時，玩者會覺四周會出現一些「蹦蹦跳」的機械人，玩者不妨使用SPREAD來對付他們，十分有效的呢！

至於那些巨大戰艦，玩者可以千萬個放心，因為這些「冇用」的戰艦是不會向玩者攻擊的，而且由於它們的移動速度其低，所以玩者可以非常輕易的將它們消滅，不過，使用SPREAD的話可以更快的達成目標。









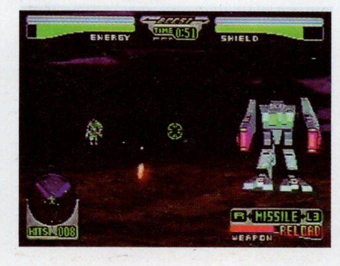
RELIC 座標：04° S 91° E

一個烏天黑地的地方，敵人正在等待着玩者的ICE BLADE到來，在RELIC這個地域之中，玩者會感到進入了一個非常黑暗的地方，因為在這裏是黑得令人有點兒的不安，不過，事實上這地域的敵人不是那麼難應付的。

敵人方面，比起其他地域來說已是好得多了，不過，由於是數量多而且是頗為密集的，所以玩者最好是使用MISSILE而不是SPREAD，由於SPREAD的連射速度比較慢，所以用的話只會使玩者自己身陷險境；而由於MISSILE有導向功能再加上有連射度高，使實用性大大增加。這地域最大的問題是太黑，使玩者的判斷力大減，這情況下玩者只好完全信任在左下方的雷達了。

當玩者將8支的RELIC擊毀之後，這地域的BOSS便會出現，他便是「BLOOD SAVER II」和其他2隻「BLOOD SAVER」一樣，他的攻擊和他們完全一樣，玩者可以以完全一樣的方法來對付他，而要注意的事項也是一樣的，所以不必再多說了。









MORRIS 座標：53° S 67° E

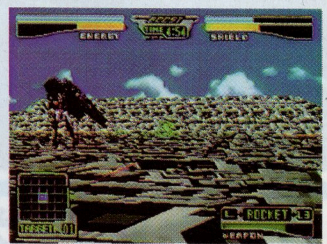
這個可以說是一個非常封閉的地域，而所指的封閉是指在這域之中玩者只會見到一個又一個像城保的東西，不過，當玩者上到這些「城堡」的上部之時，便會發一直受騙，原來這些城堡只是一個假局，其實之中只有「4格」，分別放置了玩者的目標物——「INDUSTRY PLANT」和其他的砲台，在這裏玩者要非常小心，因為在「城堡」之內的LASER砲台所發射出來的LASER是會「射穿牆」的，所以，玩者隨時會「中招」。

而在這個地域之中有3種不同的「INDUSTRY PLANT」，分別是紅色、藍色和紫色，而玩者打中哪一種也可以的。當打倒8座的「INDUSTRY PLANT」之後，BOSS「BLOOD SAVER III」便會出現，雖然他的力量是增強了，不過，攻擊方式和以前的「BLOOD SAVER I」是一模一樣的，所以無用太擔心，他的攻擊是先用LASER，再用直接的衝擊攻擊，這樣玩者便可以先跳再用MISSILE攻擊，這樣便可以快快將他消滅。而玩者在對「BLOOD SAVER III」時最要注意的事是要留心當他不用LASER而轉用直接攻擊的轉折點，否則便會有重大的損傷。









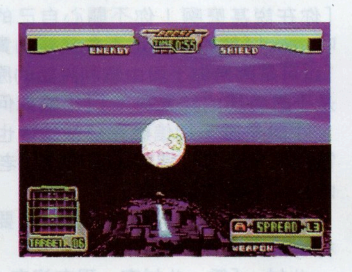
LEGION 座標：47° S 75° E

這個地域又是一個巨大的迷宮，和之前在MORRIS的情形非常相似，因為玩者一開始又是會遇上一道高高的牆，在這高牆之後便是玩者的目的地，而且在這個地域之上是沒有太多敵人的，所以玩者可以非常輕鬆的應付，不過，玩者要小心在此地域之中有大多的敵人也是砲台，所以一中招便會是傷亡慘重。

而另一種非除不可的敵人便是TELEPORTER L，這種不停生產機械人的可惡浮空工場一定要盡早剷除，否則後患無窮。至於這地域的目的物又是甚麼呢？又是那些INDUSTRY PLANT了。玩者要將8座的INDUSTRY PLANT擊毀才可以使BOSS出現的。另另一點玩者要特別注意的，那便是玩者在進行攻擊之時，一定要小心在目標物四周的砲台。

這地域的BOSS便是在以前出現過的PHOBOS和DEIMOS的強化版本「PHOBOS D和DEIMOS P」，他們的攻擊方法和以前的那個版本根本沒有分別，而且玩者可以用完全一樣的攻擊方法將他們擊倒，唯一不同的是在LEGION這地域之上，地形是高，低起伏不定的，所以MISSILE的命中率會稍為下降，不過，如果依以前的方法做一定會成功的。







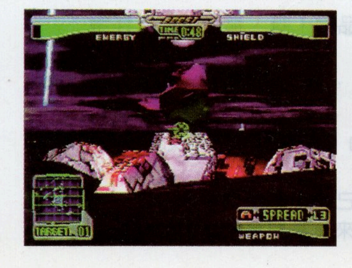


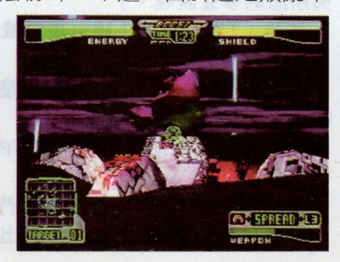
VICTIM 座標：88° S 00° E

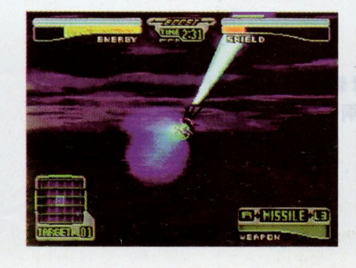
這是敵人最後的據點，所以，這亦是玩者最後一戰，可想而知敵人亦會是最集中的一戰，所以玩者一定要非常小心應戰，不過，事實上玩者要對付的敵人只有2個，一個是基本的目標和最後的BOSS，然而二者的實力實不容忽視。

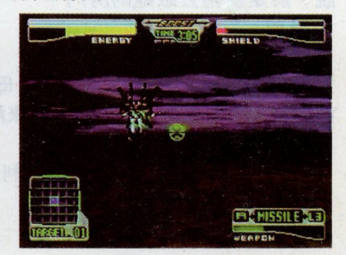
首先玩者要一直向前衝到目標物之前，這東西便是在之故事簡介之中提及過的那「超大型兵器」的核心部份，所以玩者只要將這東西破壞便可以將叛亂軍的陰粉碎，不過，由於這是叛亂軍的最後武器，所以那裏的防守簡直是恐怖，單是核心部份的四周已有10個以上的砲台，玩者不要花任何時間在那些砲台之上，應立刻將核心消滅，而對付他的方法是一面跳一面放出SPREAD，這樣便可以先將他頭上的4條石柱，之後便到主體。

當成功的將核心破壞之後，玩者便要面對最後的BOSS「BLOOD SAVER III」，不過，由於攻擊方法和之前完全一樣，所以，根本不費吹灰之力便可以將他消滅。

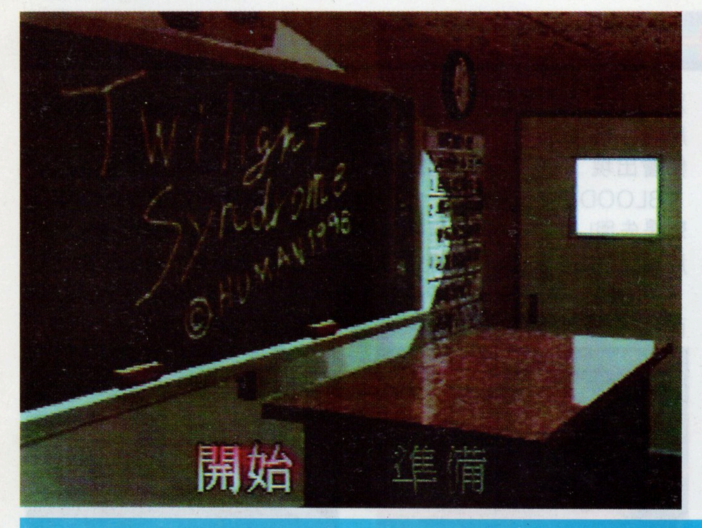












TWILIGHT SYNDROME~探索編~
迷離夜症候群
~探索編~



製造商：HUMAN
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

TEXT：榕樹頭ARES

第三之傳說

最終電車
雛城高校

放學鐘響起，終於也到了學生們期待已久的放學時間，而生物科老師北村亦剛步出課室。對於由歌利來說，北村可不是一般的老師，在女校來說，這種師生關係可不是新事了，有時是傳言、有時是事實，思春期的女孩子總是如此感受性強的。此時，一名女學生正快步追上，來者正是長谷川由歌利。

由歌利：「請稍等！」

北村：「甚麼，是長谷川小姐嗎……」

由歌利：「長谷川小姐？你遇到比你年輕的人是這樣稱呼的嗎？」

北村：「怎麼了？今天又有甚麼事？」

由歌利：「我有說話跟你說，不如一會在校門外等吧。」

北村：「不能現在說的嗎？」

由歌利：「因為，那是甚麼意思，你最近為甚麼不再找我？是放學後有其他事嗎？」

北村：「……等、等等哩，因為……總之是有原因吧。」

由歌利：「那是甚麼？」

北村（心裏說）：「……為甚麼一定要一會才說？又不是小孩子了……攪甚麼鬼？」

由歌利：「呼——於女校任教的老師意外地竟這樣面皮薄啊。」

北村（心裏說）：「……別開玩笑了，總之這樣給她電話便好吧，大概這裏不會有人看見吧……」

由歌利：「嗨，怎麼不說話啊。」

北村：「再、再見了，那事一會兒才說吧。」

說罷，北村老師便忽忽離開，只留下正爆發怨念的由歌利，看來由歌利這段「情」已註定泡湯了。

由歌利：「嗚……可惡！」

長谷川宅，即由歌利的家。

由歌利：「回來了啦。」

回家後，由歌利逕自入了自己的房間。而其母似乎亦有話跟她說，於是便跑去敲她的房門。

母親：「由歌利。」

由歌利：「甚麼事？」

奇怪地，由歌利並沒有開門給母親，只是隔着門與她談話，似乎她與家人的關係可不是太好。看來兩代出現代溝這種社會問題可是世界通用的……

母親：「呀……那個嘛，由歌利，我有話跟妳說呀……」

由歌利：「說吧。」

母親：「那倒沒有甚麼……」

由歌利：「甚麼？那不要說了，讓我一個人預習吧。」

母親：「那……那……在妳的錢包中的錢……」

由歌利：「錢……？」

母親：「10萬日圓哩……妳為甚麼有這樣大筆的錢……」

由歌利：「……在春假中我去了當兼職呀，妳不知道的嗎？」

母親：「甚麼兼職，究竟是怎樣的一回事……」

由歌利：「吓？怎麼，妳不是允許了的嗎？」

母親：「……咦，出來才說吧由歌利，難度如電視中所說般……」

由歌利：「住口啊……怎麼這樣隨便看我的錢包啊？」

母親：「怎會呢……我本想問妳有關考試的事而矣，只是一時忘記了才看看……」

由歌利：「呼……我的信用可麻麻哩……」

此時，下層傳來了電話聲，於是由歌利的媽媽便去了接電話。

母親：「呀、是老公嗎？」「……這是甚麼說話啊。」「怎麼……」「你在說甚麼啊！你不關心自己的女兒的嗎？」「是啊，由歌利她呀……」「離婚了便可不負父親的責任嗎？」「等我說完先好嗎……」「這可是因為你不與由歌利說話的原因呀！」「……太不負責任了，這是不盡義務的結果呀！」「不論如何，你和她說說吧。」

不論是誰，相信聽完這些話後也會一肚子氣吧。於是在母親說完電話後，由歌利便打電話給北村老師，反正他今天本是約了由歌利的，可是最後似乎爽約了。

電話接通了，但聽筒傳來的只要電話錄音機的信號，跟着便是北村的留言。

北村：「係，北村宅，現在沒有人在家，如有甚麼事請在信號後說出……」

由歌利：「約會呀，忘記了嗎？侍我還以為你是個好人哩！可惡呀，一定要回電話給我呀！」「…………」

概然找不到北村，於是由歌利便唯有打電話給美荷。終於，今次的電話接通了。

由歌利：「喂喂，我是叫長谷川的……」

巧合地，接電話的剛好是美荷。

美荷：「咦？！前輩？！嗚嘩——！前輩打電話來可是超驚喜哩，怎樣怎樣，究竟是甚麼事呢？」

由歌利：「……不，這倒沒有甚麼事的，我以為妳會有一些令人匪夷所思的事會說哩。」

美荷：「有的有的！這可是珍藏品啊！呀、那麼……奇怪喇……」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「呀、不不，沒有甚麼，不如見面才說吧……就今晚吧？……好嗎？就這樣吧！」

晚上，於火車站附近的快餐店內，由歌利、美荷及千里三人剛先後到步。

由歌利：「咦？只喝東西？妳們已吃了晚飯嗎？」

千里：「呀，由歌利妳叫我們出來有甚麼事啊？」

美荷：「那我先買東西好嗎？」

由於是自己心情不大好才找各人出來聊天的，故此由歌利亦想早些開始，盡快吐出那一口悶氣。

由歌利：「妳差不多超磅啦，不要再吃了。」

美荷：「咦？完全沒有問題啊。前輩為甚麼這樣說，我的身裁有問題嗎，怎樣，逸島前輩。」

千里（向由歌利說）：「…………不吃嗎，不是身體有問題吧？」

由歌利：「嗚……那，沒有食欲呀。」

最後，各人還是買了東西吃，在邊吃邊說下開始進入了話題。

美荷：「那到底是甚麼事啊，前輩突然打電話給我，真的有甚麼事發生了嗎？」

由歌利：「不，打電話給妳倒不是有甚麼事，只是在家裏沒有事做罷。是了，美荷，在電話中妳不是說有話說的嗎。」

美荷：「是啊是啊，那是，前輩，關於村山台站的傳說，妳有聽過嗎？」

由歌利：「不知道啊，是怎樣的？」

美荷：「那個嘛，那車站可死過人哩，所以氣氛十分恐怖呀。最多的多是意外及自殺，這麼多事發生可不太正常哩……」「就最近便有人跳軌自殺，那人竟被捲入車輪中哩……知道結果怎樣？被弄得稀巴爛哩……」

由歌利：「……吃東西時不要說這些話啊……」

美荷：「呀，對不起，前輩妳支持不了嗎？就因為這樣多事情，所以那車站……真的可以出版一本『怪奇現象特集』哩，不如我們去先做報告吧。」

由歌利：「等等！妳說話有沒有經過大腦的，妳的意思是『就去村山台站探險吧！』……是嗎？」

美荷：「正是！是『去村山台站探險吧！』啊。」

由歌利：「那為甚麼是影相啊？」

美荷：「可送到雜誌啊。妳不知夏天的怪奇特集正徵求這些照片嗎？如刊載了便會有稿費哩。」

千里：「…………」

由歌利：「妳呀……最好別去了，妳真的不怕死嗎？」

美荷：「沒有問題哩！我的運氣可十分強啊！我的朋友曾替我占卜也沒有問題哩。」

千里：「那麼，岸井，妳對此事為何這樣落力？我想還是不要這樣深入好些，還有，尤其是今次……」

美荷：「真是的，逸島前輩妳不要說這些話好嗎，那裏不曾有鬼魂或傳出過有關鬼魂的傳說啊，妳這樣便會滿足了嗎？」

千里：「那可不是這意思，但凡事也有限度吧……」

美荷：「這便算了，不要再說了！那我便自己一個人去吧。」

看到這情況，由歌利又怎放心讓美荷單獨一人進行。

由歌利：「等等，不要吵了。總不行讓美荷一個人去吧，這傢伙，真沒有妳辦法。」

美荷：「前輩！多謝妳！真好人哩！呀，逸島前輩，妳回去也沒有問題了。」

由歌利：「妳說甚麼！千里如回去的話我可不去啊！」

美荷：「…………」

就這樣，由歌美這三人冒險團便再次起行，至於今次的目的地便是村山台車站。而在途中，美荷突然想起了一些關於這車站的話題。

美荷：「呀，聽說那車站的幽靈傳說還有些十分悲慘的事哩。」

由歌利：「妳有在作故仔嗎？沒用的說話可不要說給我聽啊。」

美荷：「好衰㗎！這可是我的情報來的呀！」

由歌利：「好了，我也不是這個意思哩。」

美荷：「哼，唔講喇！」

哇，發晦氣，唯有繼續向前行。當經過電話亭時，由歌利又想起了一些事。

由歌利：「這可奇怪了，為甚麼我從未聽過的，究竟有關幽靈的事是從那裏來的？」

美荷：「呀，這個嘛……」「呀，有聽說過《荒樂間經》這本雜誌嗎？」

由歌利：「那本『老餅』雜誌嘛，真的可信的嗎？」

美荷：「吓？那本雜誌的作者可是十分出名的啊。」

形像受損，當然是找出証明支持自己的論據吧，於是美荷二話不說便進入了電話亭及打電話到雜誌社。不一會，電話接通了。

美荷：「呀，HAYBON公司嗎？我是叫岸井的，找《荒樂間經》是在這裏嗎？請勞煩接聽……呀，是《荒樂間經》？我有些問題想請教，現在這時間行嗎？……行嗎？明白了，那，大致上是——」（編者按：噢！原來不只《遊戲誌》會有讀者三更半夜來電，真令人流淚……）

出版社：「……原來如此，那車站的幽靈嗎，岸井小姐依然十分熱心哩。基本上那幽靈並沒有與任何人有關係，亦沒有甚麼特別的憎惡或悲傷針對誰。這只不過出於他們本身的感情，基本他們只是存着個人的某種目的的幽靈，並於他們自己的地方出現，這可是很普通的情形，故亦沒有甚麼特別，情形便像以前的鬼屋般，是最普遍的事來的。可是，岸井小姐，從這裏對照，現在的地點是在公眾場所，為甚麼幽靈會在公眾場所出現呢，究竟這事有甚麼意味呢？」

美荷：「唔……在人多地方嗎？」

出版社：「就是哩，這便是了，通常也是會跑到人們聚集的地方的，所以不會是車站，通常是在學校、公園及商店街這些我們時常到的地方。不過幽靈這些如影子般存在的東西便無緣出現，因此在日間人們看到幽靈是可能的，不過當在太陽下山，晚間到來時……所以在日間不會有幽靈其實只是謊話，因為越是出名的地方便越有機會看到。」

美荷：「幽靈出現……」

出版社：「當人越多便會有更多事情發生，當中的感情便會捲動在一起，越多事件累積便會令到包含了幽靈的『故事』出現，當中不少幽靈便以此而生，這可不是甚麼不可思議的事哩。」

美荷：「故事？」

出版社：「這便是事情越積越多的推論，學校、車站、公園……這可是都市化而出現的結果，正如其他人會集中在一起一樣，但沒有經歷過的人是不會知道的，除了他們自己外便沒有其他人，他們自己亦看不到任何人……每日出現的人數也不同，看到甚麼人也不知，成為恐怖來訪的對象應是他們，真的是不可思議啊。」

美荷：「……可不大明白哩，可否再解析一下呢。」

出版社：「基本上幽靈的存在是秘密的，可是同時亦會出現另一情況，那便是當與他們精神狀態不同的人遇上他們時，身為第三者的對方便會感受到恐怖的感覺。而死，根本上便可說是一種過濾，它可令這些東西顯現及實體化，但究竟這空間中存在了多少人呢？的確，當大量這些潛在的恐怖感越積越大時，那神秘的空間便被呼喚出來，事情便是如此，當人類步入這地方後便會不明所以……不知對方是甚麼、不知事情因何而起，這便是恐怖這感覺的存在原因及其來源……明白嗎？」

美荷：「總算是明白了哩，多謝，那麼再見了。」

在電話掛線後，總算對將要面對的東西有些明白了，而美荷亦相信這些已足以令由歌利相信幽靈一事了。

美荷：「……便是如此了。」

由歌利：「可是，妳真的認識那大叔的嗎？」

美荷：「唔？秘密哩！」

由歌利：「…………」

美荷：「還在想甚麼啊，前輩，快些行吧！」

跟着，三人便繼續向前進發，不經不覺便到了目的地——傳說中的村山台站。在進入車站後，三人發覺車站竟死寂一片，好像沒有站員似的，於是便在閘口前的柱前討論起來。

由歌利：「站員似乎不在哩。」

美荷：「咦？尾班車已開出了嗎，那麼調查便唯有到此為止吧，是時間回去了啊。」

千里：「那結果有何發現呢？」

美荷：「這個嘛……唔，是這樣的，總之這只不過是一個普通的車站，因為站員全部回去了，故入了閘的人便唯有爬過鐵絲網，不就是這樣嗎？」

千里：「那麼所看到的呢……」

美荷：「怎麼了，竟這樣糊塗的？姑且再等多一段時間哩，還是一面回去一面想吧……」

既然事情已得出結論，那三人亦準備回去了，不過由於車站已關

閉及鎖了大門，所以她們離開的方法便只剩下爬過鐵絲網這方法，奈何三人也是穿着校服裙的……

由歌利：「要爬過鐵絲網嗎……我們都穿着裙子的呀。」

美荷：「反正也沒有人會經過的啊。」

由歌利：「沒有人經過倒沒有問題……呀、那，千里，家裏沒有問題嗎？」

千里：「沒有問題，我說是到妳家睡一晚的哩，行嗎？」

美荷：「呀，好呀前輩，那我也要啊——」

由歌利：「不行！！妳會隨便拿我房中的東西來看的。」

美荷：「可惡啊~！妳何時看到我這樣做啊？」

由歌利：「可看到哩，大致上看妳平日的行為……」

美荷：「呀，前輩！暫且STOP！」

此時，美荷好像發現了一些事情，跟着便行了到車站站員休息室的窗外，而由歌利亦奇怪美荷為甚麼在說話中途跑了去。

由歌利：「等一等，與人談話時妳竟……」

美荷(輕聲地)：「噓——！站員們正談及一些有趣的事啊！」

聽到美荷這樣說，由歌利及千里亦頓感興趣，於是便步向美荷處看看有甚麼有趣的事……

站員A：「辛苦各位了。」

站員B：「辛苦了，喝些咖啡吧。」

站員A：「呀——勞煩了……」

站員B：「很累吧……」

站員A：「當然啊，頗累哩……」

站員B：「那麼……今晚還出去嗎？」

站員A：「不了……」

站員B：「是嗎，知道了……怎麼你的面色這樣差的？」

站員A：「……總之是感到那警戒性啊，一會兒你便會明白……」

站員B：「警戒？」

站員A：「剛才到洗手間時，總好像有誰在身後似的……」

站員B：「那麼，是新的傢伙嗎……」

站員A：「你可是第一次當夜間啊，當到12時39分響起最後的信號時便會……」

站員B：「要去小便嗎，那時要我與你一起去嗎？」

站員A：「……原田，不要開這些東西的玩笑呀。」

站員B：「啤！你呀……躲在密室裏便行嗎，那慣例出現的『女人』沒有問題嗎？」

站員A：「你沒有遇過那東西當然說得輕鬆，一起來時看你還會不會嘴硬哩。」

站員B：「噢、那又算甚麼啊！哈哈！」

站員A：「等等啊原田，這可不值得笑啊……」

聽完兩名站員的對話，美荷發現此行終有收獲了，於是三人便行到售票機前商量。

美荷(靜聲地)：「嗨，聽到了有用的東西哩。」

由歌利(靜聲地)：「美荷，妳真的認真的嗎？」

美荷(靜聲地)：「當然啦！戰鬥準備OK！出發吧。」

在美荷的堅持下，本來已中斷了的冒險便立刻再次進行，之後三人便進入了月台並站在候車處。

千里：「多利害的急彎……在這裏即使剎車也來不及哩……」

此時，一輛列車剛好到站，但奇怪地列車上的司機竟完全沒有停車的意圖，相反地更以高速「飛站」。

美荷：「離譜呀——在這裏竟不減速啊。」

由歌利：「應是預計了在這時間會沒有人上車哩。」

隨着列車的遠去，美荷似乎想起了一些事情。

美荷：「喂，前輩，剛才不是聽到站員的談話嗎，就到洗手間行一趟吧！」

跟着，三人便在月台中找尋洗手間的位置，不過美荷似乎對之前由歌利的說話還記在心，故心裏還是有些不快，而在右方的飲品自動販賣機處，她終忍不住口了。

美荷：「呀，是了……」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「有些事想問問。」

由歌利：「等等，行至半路中途突然又有甚麼說話，多古怪。」

美荷：「前輩，難度聽我說話很辛苦嗎，既然不想聽那便不說了，這樣滿意了嗎？」

看來這次美荷真的動怒了，說罷，她便逕自步至由歌利二人身後。

美荷：「快些吧，到下一個地點去　去呀！」

由歌利(心　說)：「真的不說無謂的東西哩。」

不過話雖如此，但下一個地點又是那裏呢？

美荷：「行去那面的月台吧，那裏曾有一個OL跳軌啊。」(編者按：OL即OFFICE LADY的縮寫，女文員之意。)

眼見美荷的說話如此晦氣，於是由歌利便想在汽水機前問個究竟。

由歌利：「美荷，可問妳一些事嗎？」

美荷：「我可沒有心情啊。」

由歌利：「還　在生氣嗎？」

美荷：「唔！那快些去看看那OL的幽靈吧！聯絡橋、聯絡橋——」(編者按：聯絡橋即通連月台與月台之間的天橋，在香港可沒有這類設施。)

嗚，碰得一面子灰，唯有乖乖地繼續冒險。之後，三人便在月台的左面盡頭找到男洗手間的所在。

由歌利：「真是的，怎會這些臭的——」

美荷：「有人在嗎？哎吔，有人回應便可怕了。」

千里：「！？」

由歌利：「……千里，妳看到甚麼？」



從千里的反應看來，她似乎已發現了一些東西，於是由歌利便向千里的視線方向望去，不看尤自可，一看可嚇得由歌利目定口呆！當望向洗手盆時，她竟從鏡中看到有一隻慘白的手正出現在洗手盆上，但實際上洗手盆上卻是空無一物的！雖然眼前的情景是如此駭人，但尤幸她還記得此行的目的，於是便立刻叫美荷向洗手盆拍照。

嚓——

在相機的快門啟動的同時，鏡中的「手」亦立刻消失了，當然由歌利三人亦立刻以極速逃離洗手間吧。之後三人便在聯絡橋下停下來及喘氣。

由歌利：「……是眼花了嗎？我好像在鏡中的影像看到一隻手啊。」

美荷：「事實的判明……可以相片判定的。」

千里：「唔，還喋喋不休做甚麼，那男人倒沒有惡意的，而且他更被閃光燈嚇至從去水口逃了啊。」

由歌利：「……去水口，是洗手盆的去水口嗎？」

美荷：「逸島前輩，這可是令人難以理解的笑話啊。」

在男洗手間隔鄰的，當然便是女洗手間，既然男洗手間有「東西」，那麼亦不應放過女洗手間吧。於是在回氣後三人便向女洗手間前進。意料地，女洗手間總是好像有甚麼特別的感覺。

由歌利：「怎麼這洗手間總好像感到甚麼似的……」

美荷：「的確有很多可怕的傳說是圍繞着洗手間的哩，因為在洗手間中便不時會有人將自己的手掌切下來自殺的事……將手掌切下來時，神經的抽促便會傳來極大的痛楚啊，而當切開主動脈時，血便會像水喉般噴出，就這樣整個洗手間便會變得成一片血海……」

千里：「……真殘忍呀。」

由歌利：「我倒沒有這個膽量了，怎麼妳可以說得這樣輕鬆。」

美荷：「這只是別人的事啊，又未必是真的。」

由歌利：「挺堅強哩……」

不過經美荷這樣說，由歌利不期然已嚇得不寒而慄，於是便唯有請教擁有強大靈感的千里。

由歌利：「喂，千里，有感覺到甚麼嗎？」

千里：「唔……？……沒有……這裏甚麼也沒有……」

美荷：「咦？真的嗎？」

由歌利：「比起妳的情報，千里的感覺更可較哩。」

之後，由歌利便着美荷拍下洗手間的照片。

美荷：「唔，這便完成了。前輩，OK啦，向下一個地點進發吧。」

跟着，三人便步出洗手間。

美荷：「聯絡橋上有一OL的幽靈出現哩，去嗎？」

於是，三人便立刻步上通往另一月台的聯絡橋。可是當三人步上平台時，美荷又想到了一些事。

美荷：「呀！」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「不，只是一些有用的事。」

由歌利：「行至途中又有話說，真麻煩。」

美荷：「嗚，真的不可說嗎？」

千里：「真、囉、嗦，說吧說吧。」

美荷「說了出來可不要生氣啊。那便是……我朋友的朋友當時是在那OL自殺的現場呀，當時的情形可十分激哩，在那OL變得支離破碎後，那剩下的右腕竟還在動，並在死之前說出『不可饒恕』哩。」

由歌利：「…………」

又是這些可怕的說話，說後，三人便立刻繼續前進。突然，千里好像感到一些不妥。

千里「…………」

由歌利：「千里，怎麼了……？」

千里：「這裏為甚麼這樣寒冷的……」

美荷：「是嗎？看來倒沒有甚麼特別似的……」

於是三人便繼續向前行，但突然，千里竟傳來一聲驚叫！此時由歌利二人便立刻回望千里，但千里此時竟是驚慌地指着前面，於是二人便徐徐望向千里所指之地……





在眼前，三人只看到一對眼睛，而該對眼睛在向她們怒目一瞪後便消失了，但在遠處樓梯的另一端三人竟看到有一名身穿白衣的女子站在那裏……不，嚴格來說那女子根本連皮膚也是慘白一片……！

此時，由歌利立刻着美荷用相機拍下此情景。但在閃光燈一閃後該名女子便消失得無影無踪……

由歌利：「怎辦好……？」

美荷：「當然是追上去呀！看看是否只是趕不上尾班車的OL呀。」

千里：「不要啊由歌利……想清楚沒有？繼續行可能會有不得了的事啊。」

奈何情況到此已是騎虎難下了，況且如搞不清事情便不可解開一切，於是由歌利還是選擇了追上前看個究竟。

人總是喜歡探求真相的，但問題便是真相往往是十分殘酷的。當三人跑到樓梯時果然看到該名OL正步下樓梯，不過問題便是她並不是步下的，而是一級一級地閃下，而且當行到地面後，在回望三人後便再次於三人面前消失了。

結果，三人當然是以極速全速撤退。之後，三人便在月台停下來。

由歌利「真離奇呀……」

美荷：「怎可這麼快下結論的啊，根本看不到甚麼，清楚了真相了嗎？還是再觀察多一會吧。」

千里「…………」

跟着，三人便行到月台右面的候車處。

美荷：「怎麼了，究竟逸島前輩怎麼一直不作聲？」

由歌利：「妳這說話是甚麼意思？」

美荷：「那個呀，究竟是甚麼原因呢，甚麼『不要去……想清楚沒有？』，怎麼說出這語氣的說話，這究竟為甚麼？」

由歌利：「美荷，妳知不知自己在說甚麼，有好好地想清楚了沒有？」

美荷：「講笑、講笑咋，怎麼用如此可怕的眼光望着人家啊。」

「不可饒恕呀——」

突然，一把輕輕女聲在美荷的耳邊響起！

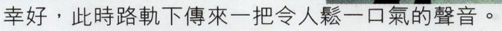
美荷：「咦？」「！！！」

當美荷察覺那一把聲音的同時，她竟不知何故突然跌落路軌中！

美荷：「很痛呀——」

美荷：「！！！！！！」

就在美荷在路軌站起來時，她同時亦看到前面正有一強光快速接近，而她亦意會到一輛列車正駛進車站，更可怕的便是那司機亦沒有減速的意圖！！情急之下，美荷立刻向左面避開，希望逃回月台！



轟隆——轟隆——

與之前的一輛列車一樣，這列車又「飛站」了，然而司機似乎並沒有察覺到剛才的危險情況。隨着列車的駛過，月台上只剩下嚇得目定口呆的由歌利及千里……

由歌利：「美荷！美荷！應我呀！美荷！」

幸好，此時路軌下傳來一把令人鬆一口氣的聲音。

美荷：「還在生啊……噯呀……」

由歌利：「呀……」

千里：「知道了……岸井，快些上來吧！在月台的盡頭有樓梯上來的呀！」

由歌利：「千里……」

千里：「不是我呀……由歌利，不是我啊！」

此時，由歌利真的已搞不明白究竟是誰推美荷下去。

由歌利：「那麼，究竟是誰從美荷的背後推她下去的呢？除了我們外，究竟還有誰在這裏啊……」

由歌利：「難度……」

千里：「由歌利，快些行吧，再有列車來時便會再有相同的事發生啊。」

由歌利：「……相信這已十分足夠哩。」

千里：「唔……快些呀岸井，我們來妳處了。」

跟着，由歌利及千里便跑到月台的盡頭會合美荷。

千里：「岸井，鎮定下來了嗎？」

美荷：「這次又攪甚麼？！逸島前輩，我說過了甚麼，為甚麼要這樣謀殺我,妳真的這樣不喜歡我嗎？！」

聽到美荷說出這些說話，由歌利不其然已有些怒意了。

由歌利：「千里甚麼也沒有做啊，妳為何突然變得這樣呀。」

美荷：「說甚麼呀！那麼前輩妳看到嗎？！究竟是誰推我下去呢？這看來不是復仇嗎，超陰險啊！」

由歌利：「妳說錯了！千里可是擔心妳幹出糊塗事才來的呀！如困她真的不喜歡妳，那她早已不理妳回去了啊！」

美荷：「不聽！根本妳是維護她才說這些話的！這樣欺負人家，我再不與妳們一起了！回去啊！」

由歌利：「妳究竟怎麼了？！……千里，回去吧，根本再沒有必要理會這傻瓜了。」

千里：「吓……那麼……」

由歌利：「回去吧！」

美荷：「妳真的喜歡這樣嗎？！」

跟着，去意已決的由歌利便立刻轉身離去，只有千里正在猶豫。

由歌利：「千里，怎麼了？走吧！」

說罷，連千里也跟着離去了，只剩下美荷一人。不一會，美荷似乎亦察覺到自己剛才的不是了，況且現在車站已剩下她獨自一人……

美荷：「看來真像個傻瓜……還是回、回、回、回去吧。」

於是，美荷便立刻轉身回去，但奇怪的事發生了，當她行至公共電話亭前時，那公共電話竟突然響起了……

美荷（心裏說）：「怎會有電話打給月台公共電話的……？」

一般來說，正常人也會對這些事情完全無視的，但問題便是美荷的好奇心實在太強了，於是她便拿起了聽筒。





美荷「……喂喂？」

「吓——吓——吓——」

奇怪地，電話筒竟傳來一把男人的急速呼吸聲。然而對於好奇心爆棚的美荷來說可是一個不錯的即興玩意。「呀，這也不錯呀。」，於是她便嘗試與這個「扯蝦男」溝通。

美荷：「你的心情有甚麼不妥嗎？唔？有甚麼事呀。」

「敬子嗎？是我呀！吓吓——我剛想收線了的呀，終於接通了呀……」

美荷：「我等了你很久啊，喂！」

「我還在想妳會不會接電話哩……」

美荷：「……假的，那女孩根本不在這裏啊，傻瓜。」

看來是一個「黐線」電話加一個傻佬，而此時對方亦突然掛線了。

美荷：「那傢伙，真噁心呀——！」

於是，美荷便準備離開車站，但此時她的傳呼機竟突然響起來。

美荷：「一定是的，一定是前輩打來的哩，對於自己這樣不負責任回去，定是受到良心的責備吧……

跟着，美荷看看傳呼機上的顯示，看看是誰傳呼她，但看來似乎不是由歌利或千里任何一人。

美荷：「……這個是誰呢？」「可能是問候的聯絡哩。」

雖然不知是誰，但可能是一時忘記了對方是誰吧，於是美荷便步回電話亭覆機。

電話接通了，但奇怪地並沒有人接聽，而且更令人不解的便是當電話響起時，月台上另一個電話亦會跟着響，看來，對方便是在這月台上。不過，現在除了美荷一人外，還有甚麼人會在月台呢！

美荷：「咦？」

電話，終於接通了，但聽筒傳來的竟然又是剛才那男子的聲音！他怎會知道美荷的傳呼號碼的？！

「搞錯了見面地點真的對不起，但當時的確很突然呀！」

美荷：「怎麼，又是你？你搞錯了喇，好像你這樣的人真令人討厭呀？唔？」

「我也感到很突然啊！不知不覺間便有列車駛過，當我發現時已不見了……」

美荷：「…………（心裏想：等……等等，這傢伙怎會有我的傳呼號碼的……？）……等等，你是誰啊？！」

「……雙腿也……而且就在那麼多事的時候，我一時手忙腳亂……喂喂，妳有沒有在聽？」

美荷：「回答啊！」

「對不起，我不要找甚麼藉口解釋……」

就在這時，列車到站的信號響起了。

「哎，又有電車要駛過了……」

巨大的聲音蓋過了電話的聲音，而電話亦掛線了。於是，美荷便立刻步上聯絡橋，希望盡快離開這車站。但在步開不久後，那電話又響起了……

始終好奇心還是戰勝了，於是美荷便立即步回及拿起電話筒。

美荷：「……喂喂？」

又是那一個男人。

「我想見見妳，現在我立刻來妳處，妳可以等等我嗎？求求妳！」

美荷：「…………」

「我很想立刻見到妳呀！」

美荷：「我不是呀……」

「妳等等我啦，妳放心吧，今次我不會遲到的了。」

最後，美荷還是掛線了。但聽筒剛放回電話上，電話又再響起來。這時美荷真的有開始驚了，於是便立刻拔足狂奔，一直跑到聯絡橋前。

美荷：「…………」

終於看到聯絡橋了，於是美荷便立刻步上聯絡橋，好返回車站。可是，當美荷步下樓梯後，她發現自己竟又返回剛才的月台上……

美荷（心裏說）：「剛才的……月台……我的確是向車站的月台處行的哩……怎麼會……」

這時，電話聲竟又再響起，美荷的驚慌似乎已令她快將崩潰了……

美荷：「怎麼了，只剩下我一人……我要回去呀……」

另一邊廂，由歌利及千里已漸漸步離車站的範圍，然而由歌利似乎仍是怒氣沖沖，一面行一面滴沽着美荷的不是。

由歌利：「最近美荷越來越不賣賬哩，千里妳可不能這樣好人的呀，應說話時卻默不作聲……」

正當由歌利說話時，千里突然停下了腳步，似乎她聽到了一些聲音。

由歌利：「千里，妳聽到了甚麼？」

千里：「…………」

由歌利：「……甚麼了呀？」

千里：「……由歌利，返回去吧。」

由歌利：「吓？」

千里：「岸井那面好像有點甚麼似的……不知怎樣，總是……」

「……要回去嗎？」雖然由歌利亦有些擔心，但此終也是剛與美荷鬧翻了呀，故看來由歌利亦有些不願意。

由歌利：「……有甚麼不妥啊？」

千里：「沒有時間慢慢說了！」

由歌利：「真沒有辦法，去吧！」

說罷，二人便立刻火速趕回車站。但當到達車站時，二人竟找不到美荷，而她們亦想到她應還在月台，但任她們猜也猜不到其實美荷是沒法離開吧。

由歌利：「……在這裏嗎。」

千里：「不再在這裏呀……」

由歌利：「妳在說甚麼啊……千里。」

千里：「由歌利，快些吧！」

由歌利：「等……等等啊！」

跟着，二人便立刻全速跑到月台，而在月台上亦發現了美荷正蹲在地上。

千里：「岸井！」

美荷：「前輩……」

千里：「沒有事嗎？」

美荷：「電話……電話呀……」

千里：「沒事了，沒有事了……那……行吧……」

美荷：「我、我……」

千里：「明白了……有甚麼事嗎？」

美荷：「……嗚、嗚……」

由歌利：「美荷！還不向千里答謝！剛才是千里硬要說回來的呀。現在妳說應怎樣？」

美荷：「……不過。」

由歌利：「美荷！」

千里：「好了，由歌利。岸井現在沒有事已不是很好了嗎？」

由歌利：「千里……妳太好人了啊！」

千里：「賠個不是應是我們哩，剛才竟由她一人於危機中而自己回去了……」「對不起啊，岸井……」

美荷：「……」

千里：「由歌利妳也要賠罪哩，妳不承認剛才的行為是不負責任嗎？」

由歌利：「但是，我……」

千里：「由歌利！」

由歌利：「知道了，知道了喇。不過美荷亦要向千里賠個不是，那麼就這樣好嗎？」

美荷：「…………」

由歌利：「美荷，剩下妳一人不理妳真對不起，我還以為自己是大人便……我保證不會再有下次了，對不起哩。」

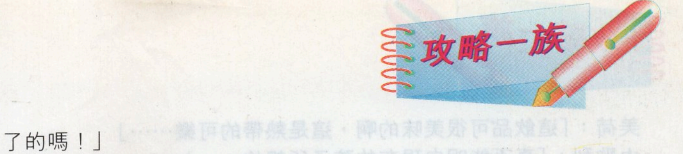
美荷：「…………」「……………對……對不起呀。」

千里：「唔。」

美荷：「前輩、逸島前輩，對不起呀……真的十分多謝妳回來救我呀，我……」

千里：「好了，無事喇……」

經過一番擾嚷，美荷終也沒有事了，而一場小風波也告平息。不過在由歌利心中卻仍有一件事未能解決的，那便是有關這月台的事情究竟是怎麼的一回事。另一方面，身為她的好朋友的千里亦似乎察覺到此點。



千里：「怎樣了，由歌利？對這月台仍有不安的感覺嗎？」

既然千里也發覺到此點，故由歌利亦表示贊同，因為此時由歌利並不是覺得好奇，相反地卻是那一份不服氣的感覺，事情到此如總要弄個明白吧。

由歌利：「不能到此為止的！那，美荷妳如何了？」

美荷：「……逸島前輩……應如何好呢？」

千里：「唔……妳們，勝負未定哩……」

美荷：「那便沒有問題了，是嗎？」

由歌利：「妳呀……真狡滑哩。」

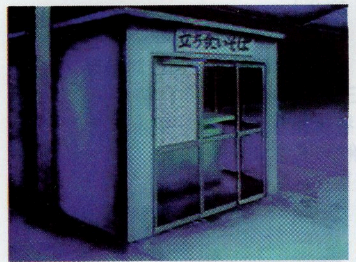
美荷：「TOUGH！坐言起起吧。」

由歌利：「好了，行吧。」

於是，三人便立刻繼續冒險，不過今次的領隊卻是由歌利。首先，她們向左行到了一小食亭。當然，於這時間小食亭已沒有人吧，不過由歌美亦不想放過此任何機會。

雪雪——

奇怪！亭內竟傳來有人吃麵的聲音！！



轟轟轟轟轟——

呼鈴——

由歌利：「？！」

奇怪地，當由歌利用力敲門後，亭內竟傳來一些東西跌落地上的聲音，是老鼠嗎？還是……不過不論如何，由歌利還是叫美荷先拍下照片。

由歌利：「千里……剛才。」

千里：「……嚇一跳哩，是擲下了筷子逃走吧……」

美荷：「……跟着呢？」

千里：「唔……在櫃面裏消失了啊。」

由歌利：「……繼續行吧。」



跟着，三人便通過聯絡橋行至原本的月台。當行至看到對面月台的小食亭位置時，竟一名穿着西服提着公事包的男子向由歌利她們招手。

「這山可頗寒冷哩，大小姐可要留意了，小姐妳們的裙子可挺短啊！」

哇，三間半夜竟遇到這樣的一個大叔，而且還說出這沒頭沒尾的説話，不過由於該名大叔正站在小食亭前，加上剛才小食亭中的怪事，因此美荷已不理三七廿一，拿起相機便向着這名大叔按掣。

意外地，正當相機的快門啟動時，一輛列車竟剛好經過，不過又是沒有停車及以高速駛離，不過，奇怪的事發生了。當列車駛過後，剛才站在月台上的大叔竟完全消失得無影無踪，只留下由歌利三人面面相覷……

美荷：「剛才的便是傳説中的……『光速移動大叔』啊……」

由歌利：「……這是甚麼傳説啊？」

美荷：「……對不起，是剛剛作的。」

看來由歌利已習慣了美荷的厘頭發言了，於是刻不作聲地繼續向右前進，但當行至飲品自動販賣機附近時，她們竟看到有一個小孩站在機前。此時，由歌利她們心裏立即想起兩點，第一：在這時間怎會有一名小孩獨自一人在車站。第二：在定神一看後，那小孩的身體是半透明的……相信任誰也猜到現在看到的是甚麼吧，於是美荷便立刻拿出相機拍下此情景。



卡嚓——

正如剛才的情形一樣，在閃燈一閃後，那小孩便消失了。不過令人意外的便是千里今次竟立刻一馬當先跑到自動販賣機前。

千里：「由歌利，快些追剛才那小孩吧！」

由歌利：「追！？他不是消失了的嗎！」

千里：「在這裏附近找找看吧！」

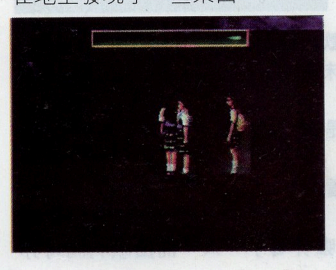
美荷：「這附近是指那裏呀……」

千里：「我自己可不知道！但那孩子在這裏出現定必有其理由的，明白嗎，不要再問了！就在這月台上找吧……」

跟着，三人便開始在月台四處查看。首先，千里便先看看剛才那小孩出現的自動販賣機。

千里：「這裏可沒有甚麼……行吧。」

於是三人便向月台的左面查看，但當經過聯絡橋的橋底時，她們在地上發現了一些東西。





在橋底轉角位處，千里看到有一個小玻璃瓶於在地上，瓶中插有一朵花，但那花已因為沒有水而開始凋謝。

千里：「在這裏……這個……是那個孩子的吧……」

由歌利：「……怎麼的一回事呀？千里妳可解析一下嗎。」

千里：「其實我也不大明白……不過與那自動販賣機……我看定有甚麼關係的。」

由歌利：「難度是想喝果汁嗎……不妨買給他吧……」

千里：「好……好呀。」

於是，三人便步回自動販賣機處。

由歌利：「賣甚麼好呢？」

千里：「……買果汁好嗎？」

美荷：「還有我哩……我也十分口渴啊。」

千里：「首先……先給那孩子吧……」

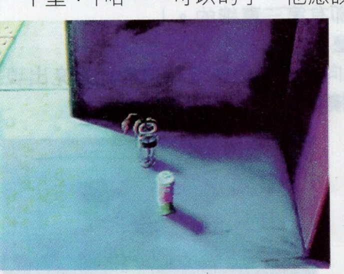
由歌利：「……好，就這樣吧。」

於是，由歌利便買了梅汁給那孩子。咚的一聲，給那孩子的梅汁便從自動販賣機中滾了出來。

美荷：「這可是給孩子的最佳飲料啊！」

由歌利：「真的是嗎……」

千里：「唔……可以的了，他應該很歡喜的了。」



跟着，由歌利三人行便行至小瓶處，並且將那罐梅汁放在小瓶隔鄰。

由歌利：「這樣便行了嗎？」

千里：「不知道呀……但至少可給他一些安慰吧，是嗎。」

看來總算完成了。之後，千里便提出一個有關此車站的問題。

千里：「這車站的確可看到聚集了各式各樣的人，但一些不明的原因……結果變成這樣。」

由歌利：「為何呢？」

千里：「不知道哩……但是，不知何故總覺得這裏有些不妥，這究竟是甚麼……」

美荷：「不要再呆在這裏了，行吧……」

是了，剛才美荷不是說過口渴的嗎？於是三人跟着便步回飲品自動販賣機買飲品。

美荷：「喂喂，不口渴嗎？」

由歌利：「這也對哩，就休息一會吧。」

美荷：「待我請客吧！當是謝禮吧……」

由歌利：「怎麼突然這樣賣口乖呀，那麼我便不客氣了，千里，妳要甚麼？」

千里：「和由歌利妳的一樣便行了。」

美荷：「我哩……要鰐梨味可樂！！」

由歌利：「嗚哇，這是甚麼口味。」(編者按：絕對同意！！)

美荷：「這飲品可很美味的啊，這是熱帶的可樂……」

由歌利：「真不能明白現在的孩子所想的……」

美荷：「喂，前輩，怎麼了？」

「要那樣？不會要剛才我選的吧……那，選一樣吧。」

由歌利：「我要牛奶蜜豆咖啡。」

千里：「……很利害哩由歌利，竟然喝這些東西。」

由歌利：「不好味嗎？如果不是也不會賣啊，買去吧。」

美荷：「前輩可是一個超——喜歡吃甜的人啊。」

由歌利：「吓？為甚麼不喜歡甜味啊？」

千里：「……很甜啊」

由歌利：「……呀，嫌三嫌四，是蜜豆的緣故吧！」

美荷：「咦？真的好喝的嗎？」

千里：「基本上頗好喝啊，試試看。」

美荷：「就喝一口吧。」

跟着，美荷便拿了由歌利的蜜豆咖啡喝了一口。而由歌利同時亦想聽聽千里的意見。

由歌利：「千里？」

美荷：「是怎樣的味道呢？」

千里：「……唔……沒有甚麼，這挺好味哩。」

休息過後，三人亦準備回程了，於是便步上聯絡橋返回車站的入口處。可是，當她們步上聯絡橋後，奇怪的事便發生了……

千里：「剛才不是這樣暗的呀……？」

美荷：「這些不是霧嗎？」

奇怪地，剛才已行過數次的聯絡橋竟好像有一陣煙霧出現，但這可是回去的唯一出路，於是三人亦唯有繼續向前行。

千里：「怎麼了……有些古怪的感覺……」

美荷：「咦……？甚麼甚麼？那裏有不妥？」

千里：「還說甚麼那裏有不妥，完全不對勁啊……」

話雖如此，但三人仍是繼續行，但當到樓梯時，由歌利終忍不住口了。

由歌利：「千里，究竟有甚麼事呀？」

千里：「由歌利，果然是有古怪啊，看看這裏。」

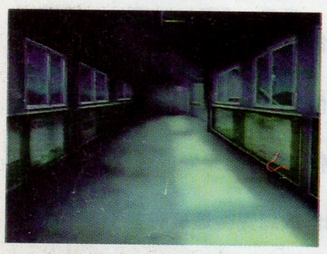
由歌利：「咦？……依然不明白啊？」

千里：「嗱，由歌利，這車站是否有第三車線的月台的呢？」

美荷：「是啊，有兩個月台但卻有第三車線的。」

千里：「那麼，前面的又是甚麼？」

於是，由歌利及美荷便立刻望向前方，但本是牆壁的地方竟出現了另一條通道及另一條在盡頭的樓梯！





由歌利：「…………」

美荷：「不……不是說笑吧……」

千里：「…………」

就在三人已目定口呆之際，另一件怪事便緊接而來！剛才在自動販賣機出現的小孩竟在通道的盡頭出現！

由歌利：「！！！！」

就在三人發現時，那小孩竟再於三人面前消失了！！

由歌利：「不是已沒有問題了嗎？」

千里：「不明白啊……看來那孩子想要的東西並不是果汁……」

美荷：「既然開始了，那便做到底吧！就從這點調查吧！看看那孩子的目的，好嗎？」

由於由歌利根本也想繼續調查的，故聽到美荷這樣說也表示贊同。究竟，那小孩的目的是甚麼呢？

由歌利：「總不能半途而廢哩。」

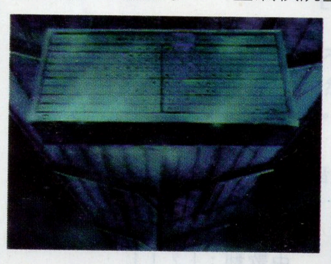
千里：「不過……剛才的事妳沒有看到嗎……」

美荷：「如發覺到有甚麼危險時便回去……來呀，這不是沒有問題了嗎？前輩，去吧！」

跟着，三人便鼓起勇氣行至通道的盡頭及步下樓梯。正如通道一樣，這「第三月台」亦瀰漫着一片薄霧。

美荷：「那孩子不在啊……」

千里：「怎麼了……空氣很沉重啊……」



之後，三人便向月台的右方行去，而於吊在天花板的指示版上，三人得悉這月台的列車是通往夕闇丘的。

由歌利：「是到夕闇丘的？這是那裏的車站，為甚麼從沒有聽過的？」

千里：「不知道哩……」

正當由歌利三人在討論時，於後方竟突然傳來一陣腳步聲，於是三人立刻意識地回頭望去。

在三人身後出現的是一個手提着小型信燈、頭戴藍帽，身穿藍色制服白襯衣，腳穿皮鞋的男人，他的名字叫——站員……

看來今次三人擺了一個大烏龍了。

站員：「這時間妳們在這裏幹甚麼？尾班車差不多到了啊。」

說罷，這名站員便慢慢站開了，但由歌利她們似乎並沒有留意到那站員的身體是半透明的……

美荷：「尾班車……？究竟攪甚麼的，還有車到站嗎……」

千里：「夜班吧……會是嗎？」

美荷：「那麼，為甚麼說甚麼尾班車？怎麼總有點古怪的……那站員怎麼會行至月台這裏？我可從沒有聽過呀。」

千里：「噓……是獨自一人當值啊！我們還是去問問吧。」

於是，三人便立刻跑到那站員處。

美荷：「對不起！」

由歌利：「那……請問『夕闇丘』是甚樣去的……」

站員：「夕闇丘？妳們要去嗎？這可沒有一般的車票啊，直通車票可要2300日圓。」

美荷：「直通？這裏可沒有直通車啊，那裏會有直通？」

就在此時，月台傳來了一陣廣播。

「到夕闇丘的列車將到站，到夕闇丘的乘客請準備上車。到夕闇丘的列車將到站，到夕闇丘的乘客請準備上車。」

跟着，一輛列車便到站及在月台停下來。

美荷：「一講曹操，曹操便到哩。」

這時，美荷看看那列車，奇怪，為甚麼這列車的外形會這樣殘舊的……

美荷：「看到嗎，這是甚麼列車？」

千里：「怎麼，這樣古老的呢……？」

美荷：「是特別的列車嗎？就照一幅相吧……」

奇怪地，站員對於被突然拍照竟一點反應也沒有。

美荷：「…………」

由歌利：「美荷，妳是想乘這列車嗎？」

美荷：「呀，還不明白嗎？夕闇丘啊。這可是一個連聽也未聽過的地方哩……為甚麼連名字也這樣有趣呢？」

千里：「不……不要乘呀。這列車……有一些不妥啊。」

美荷：「吓？怎會呢？喂，前輩，怎會有這種感覺呢？試試乘上有





甚麼大不了？」

由於千里的感覺一向也十分準確的，故由歌利亦以危險為理由不許美荷幹這傻事。就在這時，月台的播音器又傳來了一則廣播。

「到夕闇丘的列車即將離站，到夕闇丘的乘客請盡快上車。到夕闇丘的列車將離站，到夕闇丘的乘客請盡快上車。」

跟着，那輛殘舊的列車便徐徐駛離。月台上便剩下剛才那站員及由歌利她們。

站員：「妳們是鐵路的愛好者吧，這列車的質素可不俗哩。說實在，其實我也是很喜歡鐵路的，正因這樣我才當上站員哩…………………………」

美荷：「怪不得哩……原來如此啊……怎麼？」

正當列車離去時，那站員竟一面說話一面隨着列車的聲音漸遠而消失了，就連美荷也是在想回答他的說話時才發覺……這時，三人已嚇得牙關打震了。

就在這時，更可怕的事發生了。原本一直站在月台上的三人突然覺得眼前一黑，跟着，她們便發覺自己正站在車站外的一個墳場內……！！

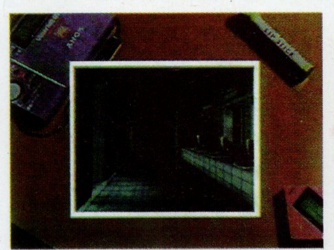
千里：「這裏……」

翌日，由歌利三人亦正常地回校上課，而在午飯時時，美荷便懷着興奮的心情跑到由歌利及千里的課室。

美荷：「前輩、前輩，是那時所拍的照片啊。」

由歌利：「怎麼？」

美荷：「哎吔，這連我也還未看哩……」



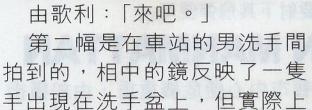
第一幅相片是拍於車站的女洗手間的。

由歌利：「怎麼，這個？怎麼甚麼也拍不到的。」

千里：「怎……怎麼看不到呀，給我看看，看，那地方，不是滿是悶悶不樂的老人的樣貌嗎……」

美荷：「咦？」

千里：「……還拍了甚麼呀？」



由歌利：「來吧。」

第二幅是在車站的男洗手間拍到的，相中的鏡反映了一隻手出現在洗手盆上，但實際上洗手盆上根本看不到任何東西。

美荷：「這個這個，拍到也是全靠我哩！」

由歌利：「說……說甚麼啊。不過這隻從鏡中反映出來的手究竟是誰的呢……」

美荷：「呀，妳說甚麼？哇，沒有聽過嗎，傳說中那隻手不就是屬於一個演員的嗎？」

千里：「…………」「這個，是真傢伙啊……給我看看，看，手掌是透明的呀。」

第三幅是聯絡橋上那OL的幽靈怒瞪着三人時所拍的照片，照片中背景是聯絡橋,但前面便有一對怒瞪着的眼睛。

美荷：「哇哇，差點嚇至我跳起哩……這傢伙是？」

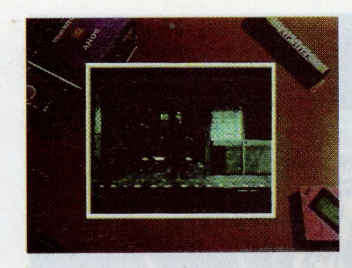
千里：「唔……但是，這並不是怨恨哩，況且她對我們也沒有惡意呀。」

由歌利：「是啊、是啊，我也贊同，當中一定有甚麼問題的……」

第四幅是是在第一月台拍向第二月台的，當時正有一名大叔向三人揮手，還說了些沒頭沒腦的話。

美荷：「呀，這幅，結果是……」

由歌利：「我可沒有聽說過有關的事……」



千里：「看來是在寒冷的日子去世的哩……」

由歌利：「千里……」

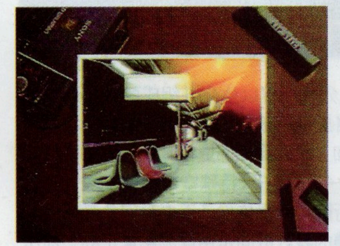
第五幅是月台上的小食亭。

美荷：「……咦？」

由歌利：「看啊，果然甚麼也沒有。」

千里：「這可是在被嚇後所拍的哩……」

由歌利：「千里……只是拍不到恐怖的效果吧。」



第六幅是那在飲品自動販賣機前出現的小孩，但相中卻沒有那小孩的踪影。

千里：「那小孩，大概已得到滿足了吧……」

美荷：「沒有問題啊。由三名美女接待，說來還差50年才有此資格啊。不・管・怎・樣，我們也沒有任何事回來了啊！」

看來照片只有這麼多了，但這時千里在袋中還找到了一幅照片。

千里：「等等哩……看這個……」

叮噹——叮噹——

此時，下午的上課鐘響起了，而美荷亦要回去自己的課室上課，村山台車站的「報告」便要在放學後繼續……

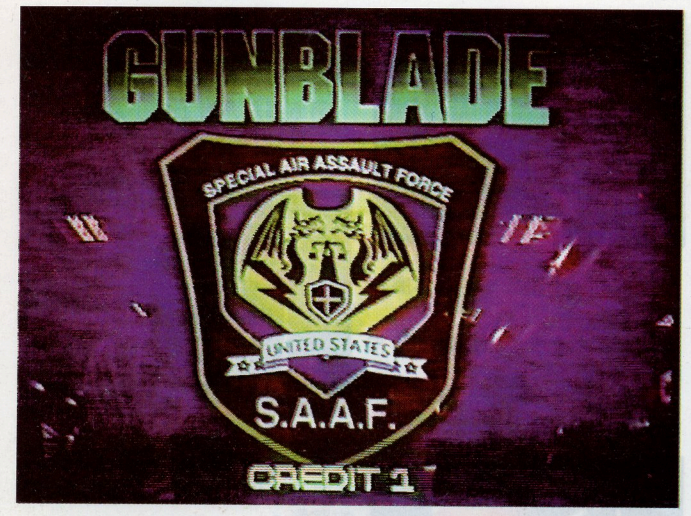
看回千里找出來的照片，原來是一幅拍了有無數的白色人影行去乘搭列車的照片。

當時，月台上的確除了由歌利三人及那站員外便沒有其他人了……那輛列車，究竟是那裏的呢？究竟它又會將那些人運到那裏呢？還有，為甚麼在那月台消失後，由歌利她們會身處那小墓地……在這東京的廣闊文明中，人們便是這樣捲縮着身體長眠着，而如果乘上了那輛最終列車出發，又會到達甚麼地方呢？

車站，是無數人通過的地方，有生存的人，也有已死去的人……而在這個車站中便有一些悲哀的人們，如那個拿着果汁的男孩，那個一直悲傷下去女子。那列車，是他們一直在等待着的，他們便是乘上它而到着他們的最終站……那、是一個，寂靜，安詳的地方。



《未完待續》



GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

撰文：ARES
製作：ZAC／ARES
拍攝：指令魔人



2005年，7月12日，上午十時零三分。一群以生化人組成的神秘恐怖份突然在紐約市出現，並且以重型武器於各處進行破壞，短短數分鐘內，紐約已完全被佔據。基於紐約市仍美國重鎮，加上聯合國總部更在其中，見於事態緊急，於是美國總統決定出動其直屬部隊——SAAF（特殊空中強襲部隊），並以部隊設計的試作武裝直升機作出鎮壓行動，從恐怖份子手中奪回象徵自由與公義的紐約市。在設計上，此武裝直升機的設計取向是用以制壓真正的恐怖份子，因此在機上配置有兩門強力的重機槍，由機身左右各一的砲手負責攻擊。由於武裝直升機本身的機動力是絕對適合於低空及街道中飛行，故當配以這重型的對地火力後便能完全發揮以制空權取得對地戰的完全優勢。至於，閣下現在便被委派作砲手的任務，任務便是以這雙手奪回自由的尊嚴，從恐怖份子手中解放紐約市。任務，已定於十時15分開始，出發地點於紐約下灣……

MISSION 1
REGAIN THE UN H.Q.

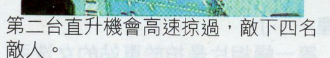
AREA 1：TIMES SQUARE

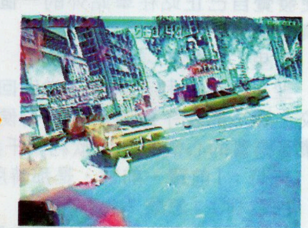
概括來説，首項任務「奪回聯合國總部」其實是EASY MODE，加上是第一版的關係，故敵人的砲火已算溫和。玩者首要注意的便是雖對付敵人要緊，但射下敵人射出的飛彈則定要優先處理。至於在攻擊時，敵人是很喜歡在畫面的角位出現的，但在處理上玩者則只要射下對方射出的飛彈，跟着射回剛才的目標物，待第一目標爆破後才轉移第二目標，基於玩者的飛行方向是取決於射擊標的方向的，故此舉可令攻擊較有效率，不會出現這個打至一半便轉向打另一隻，導致同時間有多個敵人出現。而在版面的中段，空中是會出現兩台直升機的，但玩者則不用浪費時間去射毀直升機，因為根本是射不爆的，故玩者最好還是將焦點放回由直升機降下的敵人。至於在數目上，第一台會放下兩人，玩者基本上在半空已可開始攻擊。而第二台因為會玩者高速過，故在自機調頭時四名敵人已全數降落及向右面逃去，因此玩者可在調頭時已預先瞄定右面的位置。另於後段，玩者將會衝過一車陣，因於陣中有不少敵人，故不妨射爆地上的的士，以其爆炸來攻擊。之後，玩者是會繼續衝前的，而在貨車的尾門便有一敵人匿藏着，玩者只要對準尾門射擊便可直線將敵人射掉，不用改變方向來攻擊，以收省時之效。最後，首領會在一台紅色貨櫃車中出現，在車上除了身處中間的首領外，在其兩旁還會有兩名敵人的，至於在車前亦會有一名銀色的敵人走來走去。於處理上，由於對方的砲火十分密集，故玩者基本上是沒有空間攻擊首領的，故攻擊方法便是以水平橫掃來射掉飛彈，同時在掃經時射到首領，總括來説這可是較安全及有效的方法。至於在那銀色的敵人方面，同時地玩者根本不用理會，只要射下其飛彈便可,因為它除了防禦力很強外，在射毀後又會有一台立刻出現補位，故玩者根本用不着如此浪費時間。


在射擊時要小心其他敵人在角位出現。


直升機是射不爆的，第一台會降下兩名敵人。

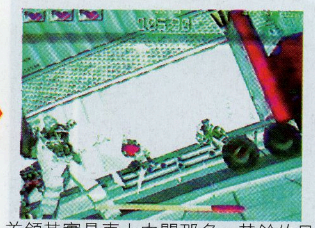



第二台直升機會高速掠過，敵下四名敵人。


的士是可射爆來作廣域攻擊的。



的士後的貨車尾門後有一敵人，只要對準便可隔着門射爆他。

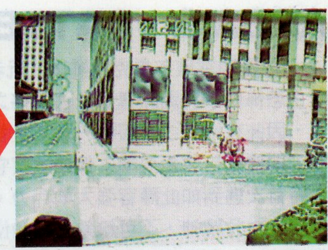

首領其實是車上中間那名，其餘的只要射下其飛彈便可。

AREA 2：MIDTOWN MANMATTAN

相比起上一區域，第二區域曼克頓市中心便危機重重，由於橫街多，故玩者能否快速決定目標便成為影響攻擊效率的主要因素，另基於敵方人數較多，敵人亦喜於角位集體出現，因此眼明手快於攻擊中途立刻改變射點射去飛彈及在完成後快速回射便成為求生技倆。於在開始攻擊後，玩者會先飛入一橫街，而在街中左右兩則會有兩名敵人匿藏，不過由於對方有路障作掩護，故玩者先要一面前進一面射去飛彈，並在近距離時才可攻擊，之後便會轉向攻擊另一名，因此選左先或是右先也沒有太大關係。跟着，玩者便會前進及右轉入另一街道，於街中會有一人向玩者攻擊，而右面的敵人便在搬運一些貨物，此時不妨偷出空檔射向貨物來引起爆炸。於中段時，玩者會飛入一隧道中，而隧道中會有一名敵人走出，由於只有一人及沒有攻擊力，因此玩者打背脊又得，射腳趾又得，總之式隨尊便。不過，當出了隧道及在路面殺一段直路後，玩者的惡夢便會出現，因為在攻擊地面目標時，空中便會突然出現兩名可於空中飛行的敵人，由於地面及空中同時有飛彈飛來，故玩者不免會手忙腳亂，但更嚴重的問題便是會有一群空中敵人緊接出現，因此定要盡早處理，否則在授兵出現後情勢便會更為不利。最後，於一輛貨車車頂上，此地域的首領便會出現，而今次的首領便是砲台一座。與上一地域一樣，同樣地會有敵人在首領附近出現，而此首領的「護法」便是肥佬一件。於攻擊上，其實主攻玩者的是該名肥佬，他會不斷向玩者發射飛彈，而首領砲台雖亦會不斷向玩者發砲，但由於玩者大多數時間是瞄着肥佬，故砲台的砲火便會往往因玩者的位置改變而落空。至於在處理上，玩者同時亦是要射去肥佬的飛彈，但今次由於其砲火實在太密，故不妨射接了當地射爆他，並且在肥佬二號出現前狂射砲台。此外，玩者亦要注意一點，那便是在毀掉肥佬一號後，二號是會在右面的車頭出現的，之後三號便會在左面車尾出現，如此類推。



在開始時轉入的街會有兩名伏兵於左右兩則。



之後右轉時，貨車尾會有人搬貨，可射毀引至爆炸。



隧道中只有敵人一名，可以想點就點。



後段掃地面敵人時會突然有空中敵人出現。



首領只是中間的砲台，但左方的肥佬會狂射飛彈。



如射毀了肥佬，肥佬二號便便在右面出現補位，如是者左右交替。

AREA 3：UNITED NATIONS H.Q.

好不容易才到了第三地域聯合國總部，既然到了這裏，那麼理論上即會在這版爆機吧，任務都係話收伏這總部啫。不過……對唔住，在這版中當玩者清去所有雜魚後，首領便會腳底抹油溜之大吉的，而跑掉的首領便會在畫面沒有顯示的第四地域中處理，即係話仲有一版。説回此地域，由於此版沒有首領，所以在敵兵力上亦比以往的人數更多，火力亦相對較強，而且一般來説大多是防禦力較強的敵人，部署上可説近乎巔的地步。於戰鬥開始之初，玩者是先會飛到聯合國大樓的外牆外才俯衝向地面作攻擊的，而此時玩者可先射爆畫面左面的數台私家車，如此一來車中匿藏着的敵人便會一次毀掉，之後玩者便會立刻急速右轉攻擊於右面伏擊的三名敵人。之後，於一輪公路戰後，玩者便會到了一個公園，同時會遇到一台裝甲車，此時玩者應立刻向裝甲車攻擊，在爆炸後，部份敵人便會毀掉，而兩名敵兵便會分別出現於裝甲車殘骸的前後，當然，玩者先要對付面前的一台吧。至於在幹掉前面的敵兵，在車尾的一台玩者亦可像對付在第一地域中貨車後的敵人般處理，由於電腦已將目標上鎖，故玩者只要向着畫面的標的開火便行。之後，到了後段玩者便會到了聯合國大樓的天台，在天台上玩者將遇到大群敵人，雖然玩者之前亦已有過對付如此大場面的經驗，但問題便是今次天台上的全是銀色的高防禦力傢伙，因此在掃擊時便要額外小心，以免被一些死唔去的敵人偷襲。到了末段，玩者便會再之向地面進攻，同樣地玩者會遇到一輛裝甲車，而在射掉裝甲車後亦會毀去部份敵人，但分別便是今次的效果不會如以往般好，而且在殘骸右後方亦會有大批敵人出現。最後，當玩者處理完這批敵人後，畫面中便可看到一台小型機已飛離，而玩者亦會進入最後的第四地域。



開始時先射爆下面的車可先發制人。



射爆裝甲車可炸去部份敵人。

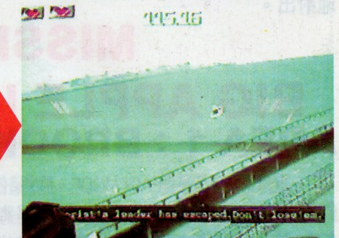
裝甲車後還有一人。



天台上的銀色敵人防禦力很強。



同時要射爆裝甲車來作廣域爆破。



首領會逃出，下版才作了結。

AREA 4：CARGO SHIP

終於也到了最終決戰了，在奪回聯合國總部後，玩者便全速飛往敵人的總部，準備作出致命的一擊。而在這戰中，由於是第一項任務的最後一版，故不論在部署及兵力上也是最強的，而當中便以在船尾的一段便最為辣手，讀者便定必要留意。至於在戰鬥開始時，玩者先會遇到由左面出現，位於吊臂下的兩台砲台，由於砲台的頂部有吊臂作掩護，故玩者唯一的射擊位置便是在水平位置時，相反地在頂部掠過時便無從入手。而在處理上，玩者其實只要集中射其中一台的發砲口及以水平橫掃另一砲台射出的飛彈便OK，因為當玩者集中射其砲口時隨能射去該砲台射出的飛彈外，當砲台不發彈時便可直接射中它，此舉除較安全外亦可提高攻擊的效率。之後，玩者便會飛到船尾的位置，而大批敵人亦會不斷出現，由於敵人複數於四周出現，故此段玩起來也頗吃力。不過由於一些敵兵會在中彈後跳到海中，基於直升機的航道是取決於玩者的標的的，故玩者如追射這些跳海的敵人便會令自機向下飛，於是玩者便能以此法來拉開敵人的攻勢，不用一口氣攻擊。至於在處理好船尾後玩者便會飛向船頭的方向，而途中是會有兩名敵人在吊臂上埋伏的。另外，在船的中段駁火時，如敵人藏於欄桿後，那麼玩者是無法於遠距離攻擊他們的，玩者必須先在遠距離鎖定一名作目的，令自機衝過去時便在近距離射擊。到末段時，最後首領便會以巨大機械人的姿態出現，而在剛出現時對方便會出其不意地先射出兩枚飛彈，玩者定必要小心。至於在攻擊面，最後首領是以密集的飛彈來攻擊的，不過由於其發射節奏簡單，故玩者亦不難掌握全數擊落。最後由於自機是不斷移動的，故飛彈雖然看似射向畫面兩側，但實際上是有可能射到玩者的，故飛彈一定要盡數射下。



剛開始時先要對付吊臂下的兩台砲台。



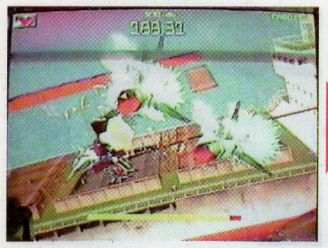
毀掉砲台後便會在船尾，要小心四處出現的新敵人。



攻完船尾後會有兩人在吊臂上伏擊。



欄桿後的敵人在遠距離是打不到的。



首領出現時會先有兩發飛彈出其不意地射出。



飛彈一定要盡掃，因為有機會會射到玩者。

MISSION 2
BIG APPLE LIBERATION

AREA 1：BROOKLYN BRIDGE

既然第一項任務是EASY MODE，那麼這任務二當然便是HARD MODE吧。話說當玩者奪回聯合國總部後便接收到第二個任務，那便是將被稱為大蘋果的紐約市從暴徒手中解放，至於任務的第一地域便是出入紐約的中樞點布魯克林橋。於戰鬥開始時，玩者會先在公路上遇到一騎着電單車的敵人，但由於他只會在遠距離時才會向玩者攻擊，因此玩者只需先射去他的飛彈，之後便可輕鬆地處理，但有一點要注意的是在後方將會有兩輛貨車向玩者攻擊，故切記當看到兩輛貨車接近時便要速速幹掉他，以免阻手阻腳。之後，玩者便會看到兩輛貨車，當玩者住入其射程時，其車尾便會先射出兩枚飛彈，之後後座車廂便會爆開，同時一名站在車尾的敵人便會不斷向玩者進攻。至於在處理上，其實在初時玩者單是要射掉那些從左右兩方射來的飛彈已疲於奔命，但當兩輛車駛成直線時，玩者便可較輕鬆地射掉那些飛彈，同時亦有足夠時間將車尾上的敵人擊倒。在貨車之後，玩者便會遇上兩輛吉甫車，同樣地，玩者的攻擊目標亦亦是車尾上的敵人。不過今次不同的是自機是會追上的，因此玩者便要集中攻擊最遠的一輛，近的一輛只要射下其飛彈便可，至於這樣做的好處便是可引導自機飛前向最遠一輛攻擊，由於後面的敵人是不會攻擊玩者的，因此玩者的面前便只有一個會反擊的目標。在幹掉兩輛吉甫車後，玩者先會遇上一輛沒有甚麼攻擊力的電單車，之後又是兩輛吉甫車，大至上對付方法亦如之前兩輛一樣。最後，在最後一輛吉甫車衝下橋後，首領戰鬥直升機便會立刻出現，但玩者必要小心對方會放出兩枚飛彈入先制彈。至於在處理方法上，初段由於是遠距離，故玩者最好暫時只集中射掉那些飛彈，待進入中距離後，飛彈的航道變成由左右射向玩者中間時，玩者只要集中射中間便可同時射掉飛彈及攻擊首領，由於對方的防禦力十分弱，故不用三十秒便可過版。



開始時先有一電單車出現，只會在初段攻擊。

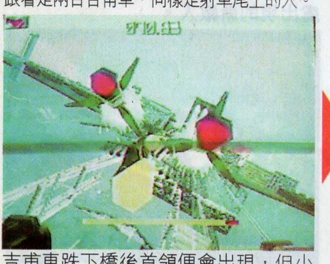


之後是兩輛貨車，主要射車尾上的敵人。



跟着是兩台吉甫車，同樣是射車尾上的人。

之後會有一輛電單車，跟着再來兩輛吉甫車。



吉甫車跌下橋後首領便會出現，但小心其先發彈。



此直升機首領並不是太強，只要取中線射擊便可。

AREA 2：BATTERY PARK

於成功突破布魯克林橋後，玩者便到了地域二，而今次的目的便是阻止恐怖份子將洲際導彈取去及將之發射，最後玩者更要將洲際導彈射毀，因此在地域二這版中，基本上並沒有以往的版面般有強力的砲台座陣，即使是首領也欠奉，但論難度它卻是數一數二的，因為在這版中玩者將首次遇到如此陣容強大的兵力。由於敵人眾多，故玩者在這版便要打醒十二分精神，不可給敵人於角位偷襲。至於在中段當玩者高速衝過貨櫃時，在貨櫃的上下也各有兩名敵人向玩者攻擊的，故在遠距離時玩者要同時射下四枚飛彈，之後在空檔時便向下面的敵人掃射，令自機先飛到下方，在處理好下面兩個敵人後，自機便會向櫃上飛去。不久後，玩者便會向左面飛去，同樣地又會遇到貨櫃上的敵人，在配置上櫃下只有一人，而櫃上則有二人。在處理完櫃上的敵人後，玩者當然還要對付其他敵人，但其實在此時敵方已將導彈駛離，而玩者亦可看到這導彈首領及可作攻擊。而之後在幹掉所有敵人後，導彈便會在岸邊移動，同時玩者亦可正式作出攻擊。至於由於導彈沒有任何攻擊能力，因此玩者大可放心攻擊。最後，值得一提的便是如玩者遲遲未能將導彈射毀，那麼敵人便會成功將導彈發射，但奇就奇在導彈不是射向玩者的，因此玩者本身沒有任何威脅，而且即使導彈射出了也不會對遊戲做成任何影響，就連爆機後的ENDING也一模一樣。



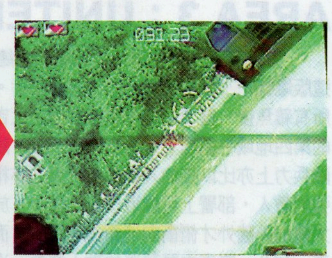
飛至貨櫃時，要小心櫃上下也各有兩名敵人。



先射下，跟着才到櫃上的兩名。



到飛到另一貨櫃時亦有埋伏，分別上二下一。



在此段雖仍有大量敵人，但首領已在右上角出現及可攻擊。



之後首領會慢慢駛離，如有時間可掃一兩槍玩玩。



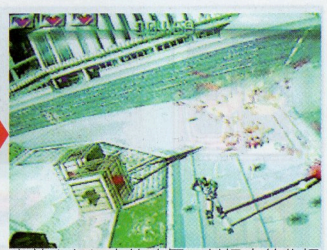
最後首領會停下，但完全沒有反抗能力。

AREA 3：GRAND ARMY PLAZA

由於吸收了任務一的經驗，故當打至這任務二第三地域時，聰明的讀者們應已猜到還有地域四吧，不過，最令人為之氣結的便是這版的首領又是會逃掉的……嗱，點做人大佬呀，鑊鑊都走！至於在攻略上，戰鬥開始時玩者便會突入廣場，而在廣場中玩者已可看到一座砲台，但由於在安排上還未能將之射毀，故玩者先要處理其他雜魚後才可射毀它，至於方法便是集中攻擊其砲口，一面射去其飛彈一面對本體攻擊。之後，玩者便會繼續在廣場上游鬥，而場中是有不少木箱的，由於木箱是可射爆的，故當敵人走近時，玩者便可射爆木箱作廣域攻擊。至於在後段中，玩者會遇到一直升機及高速過，而玩者亦可射爆這直升機的，但機上則不會出現任何

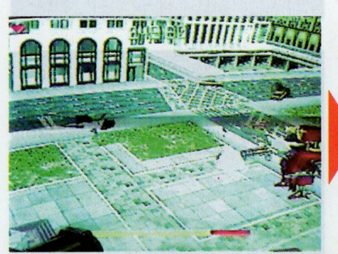
敵人。最後，當玩者看到一紅色貨櫃車時，由於巨大機械人首領是會先踏毀貨櫃車才向玩者進攻，故玩者在這段已可預先瞄準車身，待首領出現時便第一時間作出攻擊。至於在攻擊上，首領同樣是以飛彈作為攻擊的，而其攻擊節奏亦十分之易掌握，玩者大可一面掃下其飛彈，一面向首領的本體射擊。此外，有一點玩者要留意的是當對方的能源扣至剩下三分之一時，對方便會立刻跑掉，而玩者亦就此過版。

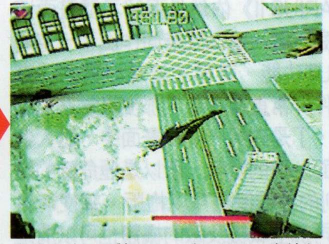

剛入版時已看到砲台，但要一會後才有空射毀。


當敵人行經木箱時便可射爆木箱作爆破攻擊。


這直升機是可射毀的。

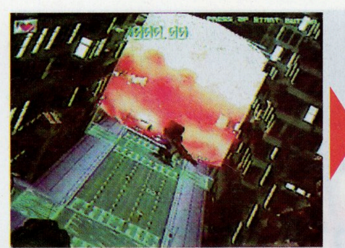

首領將會踏着這貨櫃車出現，可預早預更位置。


首領是一巨大機械人，同樣以飛彈攻擊。


當能源扣至剩下差不多三分一時首領便會逃掉。

AREA 4：MIDTOWN NIGHT

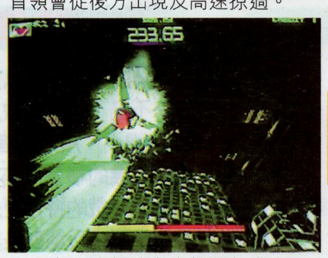
終於到了真真正正的最終版了，由於是最後一版，故在這版中玩者亦將會受到前所未有的考驗，首先便是在兵力上對方的防禦力可說是超強，而且環境由於是設定作晚上，故「黑人黑夜打烏鴉」便可說是此版的寫照，因此在此版中，玩者唯一可依靠的便是自己的動態視力及反射神經。而在開始時，玩者不難在馬路上看到上一版的首領大搖大擺地行過，不過其實玩者是沒法向它攻擊的，故這時應把集中力放在地面處。跟着，在黑暗中玩者便會受到猛烈的砲火攻擊，此時玩者應集中火力掃向飛彈，同時將射點移向飛彈的發射點，如此便可找出敵人及將之消滅。至於在遊戲的中段，大量有飛行能力的敵兵便會出現，由於這些敵人會同時以複數出現及與地面的敵兵一起進攻，故玩者先要射掉飛彈，之後便選定一個目標作集中攻擊，以逐個擊破來處理。而在末段，當玩者幹掉所有敵兵後，最終首領便會於玩者數方出現，而玩者亦會立刻急速回轉，同時首領亦會以高速掠過玩者，之後便會開始以飛彈向玩者作瘋狂的密集攻擊。至於在應付方面，由於對方的火力實在太強橫，故基本上玩者的攻擊只能在射毀飛彈時順便射中，故在對付這首領時玩者定要一直忍耐，以耐性作防守性的進攻。


開始時早看到上一版的首領。


早有大量飛行型的敵人出現。


首領會從後方出現及高速掠過。


今次的飛彈攻勢絕不易對付。


由下向上攻擊時火力便更加密集。


爆喇……終於完成整個遊戲！

GUNBLADE講座

於製作攻略時，由於ZAC及ARES是以兩種截然不同的方法處理畫面中的敵人的，因此便有人問究竟那種方法會較有效率，於是編者便以SCORE ATTACK REMIX作一一個小試驗。而開始分析之前，不妨先看看兩者的「殺戮之美學」。

ARES：豬突猛進型

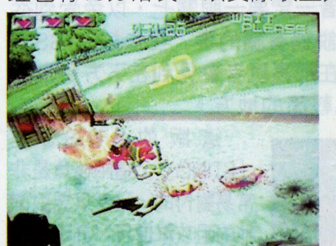
當看到敵人時便先選定目標，之後一面狂叫一面以集中火力狂爆對方的頭或身體，中時再加兩乘中氣狂嘯務求以「標童」效果來以最快速度將敵人轟掉，中者不用10秒便會倒地。

ZAC：冷血虐殺型

當看到敵人時便先選定目標，之後一面陰笑一面以集中火力狂爆對方腳部以下的地面，務求令敵人彈來彈去及將其腳部逐點轟去，中時要口中唸唸有詞，而攻擊目的是令敵人以最慢速度慢慢死掉，中者起碼10秒後才會倒地（未死）。

分析

雖然兩種風格所做出的效果是截然不同，但查實以效率來說卻是差不多的。因為在實驗中，玩者如直接轟頭或身體的話，敵人雖然很快死掉，但分數則有60分，倍數便有3倍。至於如射腳趾的話，雖然分數只有30分，倍數則是2倍，但由於每中一嘢腳趾也有10分落袋，故實際收益其實是差不多的。


射腳趾有10分，倍數是×2，敵人爆後有30分。


射身佔數是×3，敵人爆後有60分。

鳴謝：Namco Amusement Wonder Park

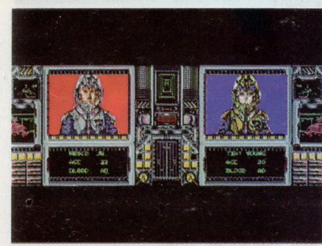


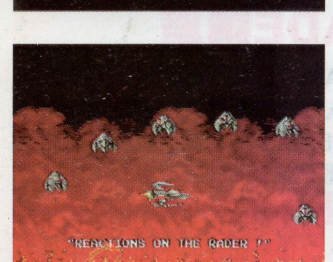


文：赤目黑龍



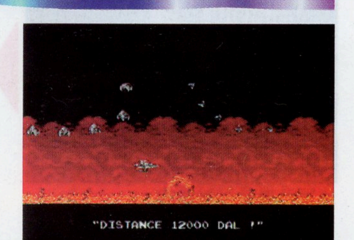
遊戲特色





一如以往，《DARIUS II》和以前同系列的遊戲一樣是以海中的生物作為敵人的設計，不過，這次的敵人再不像是以前的那樣巨大了，反而好像「蚊」一樣的細小，所以玩者可能會有一點兒的不習慣。

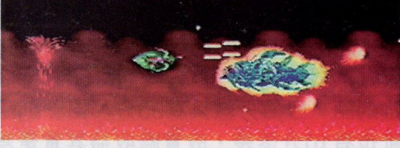
由於這是來自街機的移植版本，所以其遊戲特色是和街機時的一樣，亦即是説，這隻遊戲的特色便是「雙畫面」的設計，在當時而言，一隻射擊遊戲用雙畫面來玩絕對是非常新奇的事，而且更加是一個非常特色處，不過，現在移植在SEGA SATURN之上，或多或少也會有一點兒的改動。在SATURN版之中，《DARIUS II》依然是保留了雙畫面這非常特色之處，不過，因為要適應家庭玩家，這個雙畫面作出了一定的改動，那便是ZOOM IN及ZOOM OUT功能，這種功能是非常的「實用」，不過，在使用前玩者要留意一件非常重要的事，那便是當ZOOM IN之時，玩者只可以看到一半的畫面，丁是在另一半的畫面中，敵人依然在活動着，而且更會向在「前半畫面」中的玩者，所以是極危險的玩法。在ZOOM IN之後，玩者可以得到的益處便是可以拖版，這使玩者可以更有效的控制自己戰機的活動，再加上戰機及敵的機體也可以清楚的見到，這ZOOM IN及ZOOM OUT功能也非一無事處的。



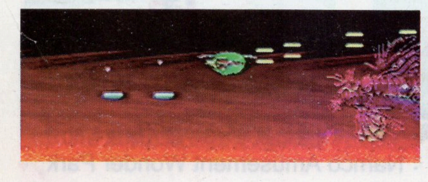
PROCO JR. AND TIAT YOUNG WHO DESTROYED THE CENTER PART OF THE FORTRESS OF THE ENEMY'S ALLIED FORCES SUCCEEDED IN ESCAPING.
THE AMBITION OF THE ENEMY'S ALLIED FORCES WAS COLLAPSED, EVERLASTING PEACE HAS BEEN BROUGHT TO DARIUS INHABITANTS.

AREA A

AREA A這個火炎地獄是一個非常易過的地方，不過，因為四周也是火的緣故，所以要份外小心。一直向前行便會遇上這版的中BOSS，這條只有一般SIZE的魚的殺傷力可以説是非常一般，只有前方的5 WAY擴散彈，玩者只要對準牠的口部攻擊便可。那條魚可以不理，但是牠身旁的小魚可不能忽視，因為牠們是從下向上跳的，所以玩者很易會被牠們碰到，小心！



所謂瞻前顧後，雖然敵人是會在前面出現的，不過，在《DARIUS II》之中，敵人往往會在後方出現，所以玩者一定要一眼關七，以免受到從方出現的敵人所偷襲。在以上也説過有關的事，在未打BOSS之前，玩者會經過一個「火海」，在那裏玩者會見到在下方會飛出不少的火球，玩者要盡量飛到比較高的地方。

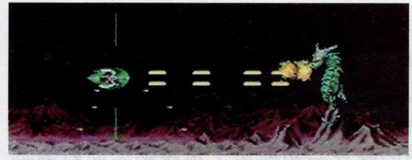


這版的BOSS是「STING」，這兩條魚是非常易對付的，玩者只要對準牠的咀攻擊便可，亦可以擊中在牠身旁的機雷亦可。

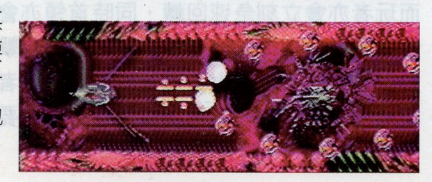
AREA B

在這片廣大的地方之上，在地玩者會見到一些紅色的物體，這些其實是爆彈，要玩者將它們擊中，便會發生爆炸，將畫面上所有的敵人消滅，不過敵人發出的彈是不計算在內的，所以玩者仍要小心。

這版的中BOSS是一隻海馬，不過這隻海馬是被一個貝殼所包着的，玩者要待牠露出原形才可以攻擊牠，否則只是白費氣力，這隻海馬的武器有有火箭和LASER，而且當給貝殼包着時，更會衝向玩者。再向前行便會進入一個山洞，在洞內玩者會遇上一些困難，因為在山洞內會有一些從岩石中伸出來的「鑽」，玩者一定要非常小心。

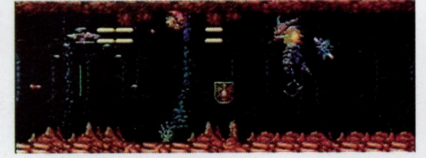


在山洞之內可謂危機四伏，除了以上的之外，玩者更會見到一種會發射LASER的小型戰機，這種戰機的裝甲非常厚，玩者要開兩砲才可以將它擊毀。出了山洞再向前行不遠便會見到這版的BOSS「ALLOY LANTERN」，玩者在最初見到的只是其外部，當外部被毀玩者便可以進入其內部進行攻擊，其內部其實是一條怪魚，玩者要集中攻擊其中間部份，這樣才可以將牠消滅，但是要留意牠正中央放出來的LASER。

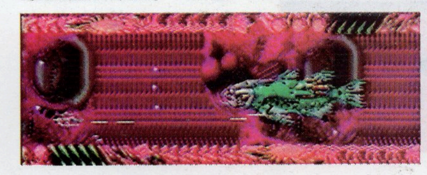


AREA C

這次玩者來到了水星的背面，敵人竟然又是那些蚊塵戰機，不過不可以輕視他們的實力，因為蟻多「嫐」死象，所以要好好的對付他們。之後玩者便會進入水星背面的山洞之內，在那裏玩者的敵人將會是一些綠色的砲台和一些紅色的戰機，這些紅色戰機所發出來的彈是可以打下來的，那麼玩者便不用怕了！

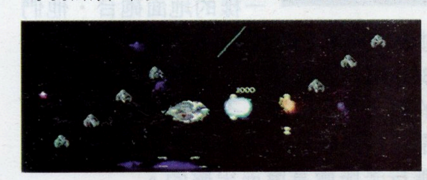


就連那些藍色的戰機的紅色彈同樣是可以打下來的，所以玩者可以說是只要專心留意地面和山洞上方那些綠砲台的攻擊。不過，當中BOSS出現時，玩者便要小心，因為中BOSS是和AREA B之中的是同一類型，是海馬一隻，而且攻擊方法也是大同小異，所以對付的方法也是一樣，不過，由於四處也是岩石，玩者要留心以免「撞石死」。



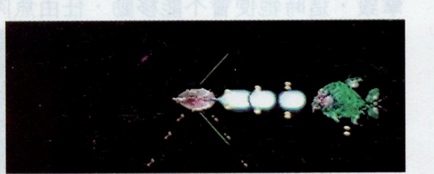
在未見到這版的BOSS之前，玩者一定要受到一次非常嚴峻的考驗，因為在山洞的盡頭，玩者會見到在前方有非常多的尖錐伸出，而且又有砲台，玩者如果能夠衝過的話，便可以見到這版的BOSS「ALLOY LANTERN」了。名字是和AREA B的一樣，那麼對付的方法基本上是一樣的，不過，在進入其內部之後，出現的是一條「正常的」魚，玩者要小心的是其擴散彈和「分邊」後的火箭，其他的是非常易應付的。





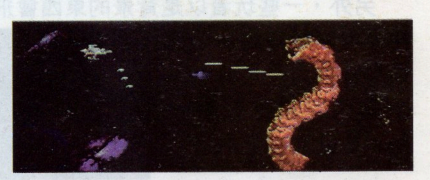
AREA D

AREA D是宇宙的一角，玩者會見到非常多的敵方戰機，不過，玩者不用擔心，因為玩者是可以輕易對付的，可是緊隨其後的卻不是善類，因為牠們是會在中彈後出大量散彈的活動機雷，敬請小心！不要以為牠只會放出一粒彈，其實牠那彈是會化開成為5粒擴散彈和其他小彈的，所以如果小看牠的話後果將會是——「死」！



一直向前行，玩者一定要加小心，向前飛行之中，玩者一定要飛得前些，敵人是會從後方攻擊的，那是一些非常細小的敵人，看上去就像是一個環，然而事實上他們是一些小型戰機，和他們間斷出現的是一些類似人造衛星的東西，這些東西非常堅硬，所以玩者還是走為上着，以免「撞死」。

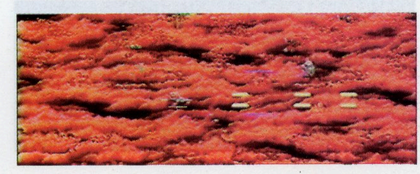
這版的BOSS是大蛇一條，牠的名字是「DRIOSAWM」，牠的弱點非常多，基本上來說玩者打牠的任何部份也可以致牠於死，不過，這「DRIOSAWM」的移動速度高，所以很難可以一次過給牠非常重的傷害，所以玩者要留意牠的動作及出現位置，



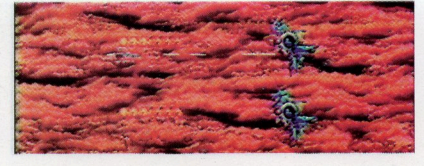
玩者大可以在4隻角位停留，可能會有意外的收獲呢！不過要小心這大蛇尾部放出來的小彈。

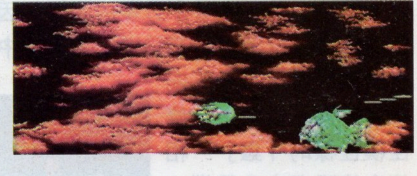
AREA E

玩者現來到了金星的中部，想不到在這裏招呼玩者的依然是那些「蚊塵戰機」，不過，在下方會突然飛出十分多的飛彈，玩者要急速上升，不過，四周又有那麼多的「蚊塵戰機」，如果火力不足的話，基本上來說是九死一生的了。

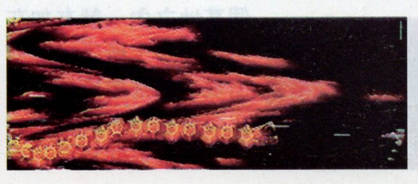


在濃密的雲層下，玩者只見到一片的雲海，不過，這可能是玩者的葬身之所，因為在這情況下，玩者會因為受到四周環境的影響而看不清敵人所發射出來的砲彈，所以玩者要打醒十二分精神。不過，畫面實在是太花了，真是令人眼花瞭亂，就在此時，此版的中BOSS出現了，他們是一對藍色的機械人，也們的攻擊主要是以火柱為主，不過，在他們之前有一個爆彈，只要成功的將它引爆的話便可以安心了。





接着又要重演一次開初的悲劇，玩者又再一次的受到「蚊塵戰機」和下方飛彈的夾擊。當再一次遇上中BOSS之後，玩者便要準備一下對付BOSS了，這版的BOSS是「SRIOSAWM」，其實這個BOSS和AREA D的是完全一樣的，玩者可以攻擊他的全身，這樣便可以將他消滅了。

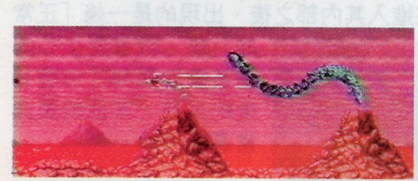


AREA F

在金星的背面，玩者一開始便要進入一個山洞，在那裏有着非常多的陷阱在等着玩者呢！小心。首先玩者是要小心一些掛在山洞上的物體，其實這些是非常危險的東西，這些可以算是一種爆彈，不過，一定要是玩者接近才會發動的，玩者接近時，他們便會開動跌下來，而且當玩者將他們擊毀之後，會產生相等於他們體積的爆花，玩者如果走避不及的話……阿門。

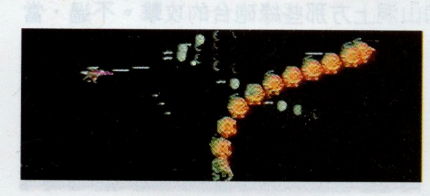


當然，在山洞之內又怎會少了尖錐的存在呢，在山洞之中滿佈着尖錐，上下伸長縮短，令人難以捉摸。穿過了山洞，原來別有洞天，在這裏玩會見到一條長長的蟲狀物體，這傢伙會從身體處放出一些黑色的彈，一不小心便會被擊中，接着又會見到中BOSS的魚一條，這條魚和以前AREA D的一樣。

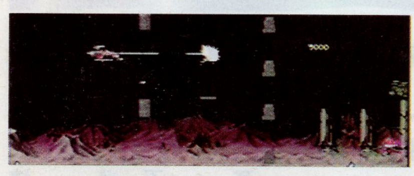


接着又要進入另一固山洞，基本上敵人和之前的差不多，不過，當穿過這個山洞之後玩者便會重踏宇宙，而且會見到這版的BOSS「DRIOSAWM」。這條大蛇BOSS的攻擊力不高，只是勝在夠快，使玩者捉摸不到其移動，不過，這BOSS和以前在AREA D之中見過的完全一樣的。





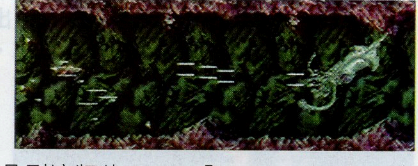
AREA G



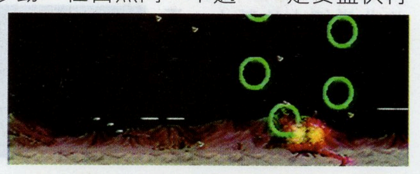
玩者到達了月球的表面，在這裏玩者的敵人是一些非常奇怪的東西，首先有一些像石頭一樣的地面砲台，他們會突然冒起來向玩者發射導向飛彈，而且是4支之多，玩者在迎擊導彈之餘一定要利用BOMB將砲台消滅，不要給他們第二次機會。此外，在地面上的敵人多不勝數，不過大多數是會放出飛彈的，而最可惡的便是紅色的砲台和藍色的車，兩者均會發射出導彈，而且是會隨着玩者所處高度而出擊的。

另外，一些玩者以是背景的東西會飛起來，放心！這些建築物是可以擊毀的，不過如果是火力不足的話，向前飛避開比較好一些。在進入山之內後，玩者要特別小心那些分上下兩部份的發電塔，玩者要將上下兩部份也破壞方可以算是安全，否則恐怕會有悲劇發生呢！而且在山洞內玩者要小心一些「死路」，玩者最好是選擇上方的路，這是比較安全的。





當玩者把中BOSS大墨魚擊倒後，便會很快見到這版的BOSS「REB CRAB」，這隻紅蟹的攻擊力不高，而且防守力也是「九流」的，玩者先要將牠身上左右共8隻腳全部擊落，然後再將其中一邊的「殘肢」擊毀，這時牠便會不能移動，任由魚肉，不過，一定要盡快行事，否則牠發射出來的巨大綠色光圈會將玩者擊弊！

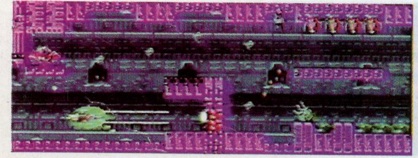


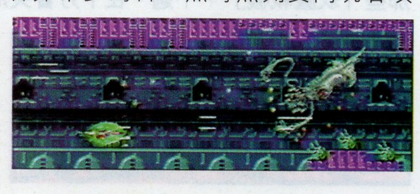
AREA H

在月球的一方，玩者正向着敵人的基地前進，不過，在前的未知路途之中，有着十分多的困難，因為四處早已佈下了十分多的陷阱，玩者在版初已遇上由天空中跌下來的巨石，而且當爆開後更會化為小石向玩者攻擊，再加上一條怪模怪樣的「蟲」，相信會使玩者十分苦惱。

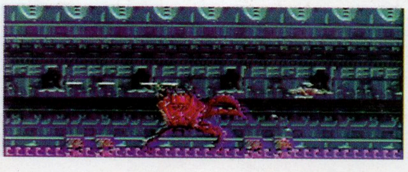


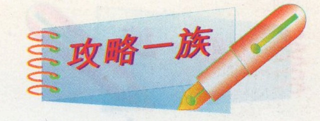
亂石橫飛當然不能阻止玩者前進，玩者終於也到了敵人基地的入口，小心一些「看門口」的飛碟，在這個基地之內，就有如在山洞一樣，所以，以前出現過的那種可怕爆彈在這裏會再一次出現，而且數量亦非常多，再加在基地之中一些阻礙着玩者前進的障壁，會使玩者疲於奔命，而且在地面上更有着非常多的台，無時無刻要向玩者攻擊。還有一種非常可怕的砲台玩者一定要非常注意的，那便是專掛在上方，每當玩者經過時便放出大量爆彈的紅色砲台。





這版的中BOSS又是大墨魚一條，攻擊方法和以前是完全一樣的，所以真是手到拿來。至於這版的BOSS，當然又是那隻「RED CRAB」，對付的方法和以前數次的是完全一樣，當然，要注意牠那可怕的綠色的巨大光圈。



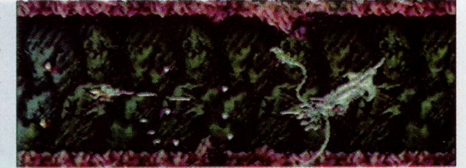


AREA I

這版又是在月球的範圍內進行，不過，在這版之中，敵人的實力其實是相當高的，因為有不少的建築物也會飛起的，所以玩者要非留意，而且版中有很多鐵板在空中，就好像另一隻射擊遊戲《鐵板陣》一樣，不過，這些板是非常易打破的，所以玩者不用擔心的。



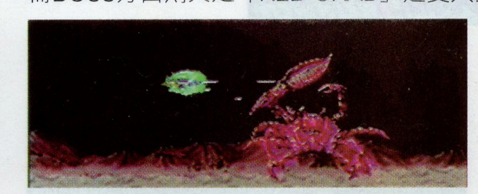
在進八山洞之後，玩者會發現有非常多的「超微型敵人」，玩者務必小心應付，因為他們的速度非常高，再加上有很多的砲台在上下，所以玩者一定要非常小心。和前面一些版面一樣，



這版之中玩者有可能因為迷路而慘死當場，不過，其實是和以前的一樣，行上路吧！行上路有着數，包大家快高長大。

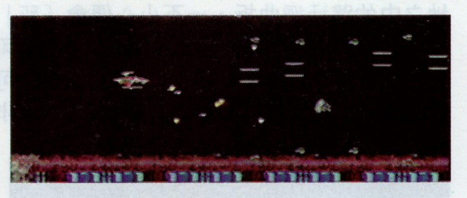


這版的中BOSS是大墨魚，攻擊方法和以前介紹過的一模一樣，所以同樣是攻擊牠的身體正中心，這是牠的要害，不過要小心那部位射出來的刺針，又快又多，一不小心又會「死多次」。而BOSS方面則又是「RED CRAB」這隻大蟹，對付的方法真是不用多說了，因為在以上已說過很多次了，而且這是非常易應付的BOSS，可以說是賣大包。

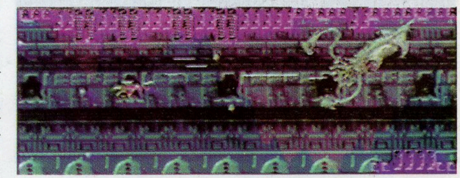


AREA J

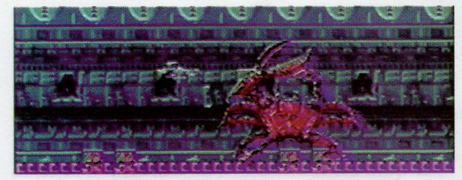
這是在月球上的最後一個版面，所以背景方面玩者一定會覺得熟口熟面，不過，敵人方面則一點也不像以前的「溫馴」，因為在這版之中，敵人的出現數目和發彈的情況也會比之前在月球的多版更厲害，在進入基地之初玩者已會受到考驗，因為玩者面前是兩個「小人」，他們的前面是一個砲台……



在基地之中是有着非常多的障壁，不過，玩者可以輕易化解的，唯一要小心的便是在障壁之前的敵人，而解決的方法是一定要有LASER這種武器，因為有了LASER便可以引發爆彈的爆炸，所以，LASER在這版中是非常重要的。另一方面，那些活門亦是要非常注意的，玩者可能因為受到敵人的窮追而亡記看清楚前方的情況。



中BOSS方面當然又是大墨魚，對付方法，當然又是老方法。BOSS方面，又是最冇用的「RED CRAB」先把牠的手手腳腳打斷牠便無所遁形，任由玩者對付了。不過，在這版之中，玩者要小心在地面上的障礙物，不要一時忘形而「自尋短見」，這是最悲慘的命運呢！

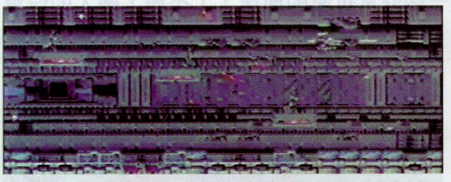


AREA K

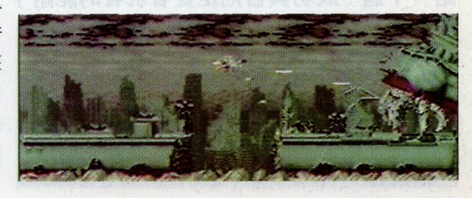
由太陽出發至今，玩者終於也回到地球了，不過，在玩者面前的是一片頹垣敗瓦，而且四處也是敵人，所以玩者要十分小心。在市面上看似沒有異樣的地球，實敗敵人在內部已建造了一個秘密基地，當玩者進一步進入地的深層，便會進入這個基地的範圍，在這裏滿佈機關，玩者一不小心便會「中招」。



在敵人的地下基地之內有着各式各樣的機關，其中最可怕的莫過乎在版圖之中的一些升降台，那些升降台有時是空空的，不過有時又有一個小人在向玩者發砲，真是非常的恐怖，不過，這些也比不上真正的殺手——旋轉砲台，這種可以作360度發砲的砲台可以向每一個方向發砲，再加上放置在玩者必經之路，使玩者避無可避。

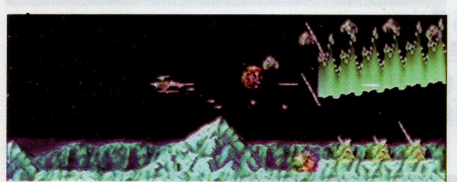


不過，只要捱過這裏便可以離開基地，見到這版的BOSS「YAMATO」，大和號本身是日本一艘非常出名的軍艦，這時被外星人所利用真是令人非常傷心呢！所以玩者一定要將怪物打倒。玩者要小心大和號上的砲台，待怪物出現後便攻擊牠的背部。



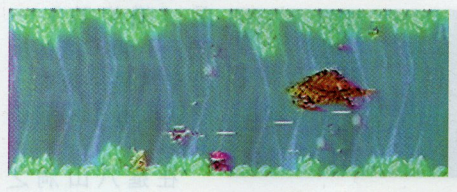
AREA L

這是一個冰天雪地的世界，本來是非常美麗的，不過，現在是在戰鬥之中，所以沒有時間來欣賞了。在這個雪國之內，有着非常多的冰山，由於這點，這裏的地形是相當的險要，而敵人便是以此作為據點，而且在冰山之間裝設了相當多的砲台，玩者首的事便將這些砲台毀滅，力求自保。



通過了有眾多砲台圍守着的外圍之後，便會進入一個冰洞之內，在冰洞之內可以活動的空間更加不足，可是敵人是不會心軟的，玩者要先向在地面的砲台攻擊，不過，其實在天上飛行的戰機也是非常棘手的，他們體積又細小動作又快，是極難攻擊的目標。而這版的中BOSS便是在冰川內的大龜一隻，玩者要留意在背景的「龜影」，以免給牠撞死！





而BOSS方面，則是「LEADAIN」這大海膽，這傢伙的攻擊力毫不比其他的BOSS遜色，牠的攻擊多元化而且殺傷力大，再加上有多段的攻擊，尤其是其「肉心的」攻擊，往往使人防不勝防，玩者一定要加以提防。不過，玩者依然要先擊其四條觸手再攻擊其他部份。

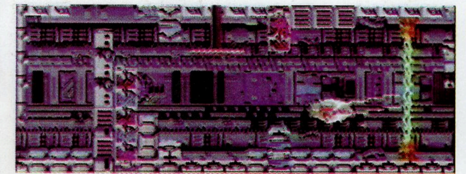


AREA M

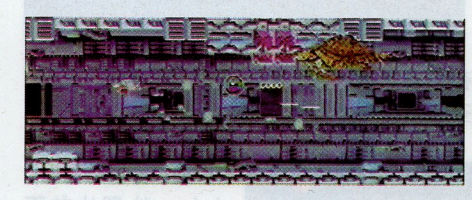
地球，是人類的故鄉，不過，現在竟然變成這樣的境況，簡直令人不能相信，不過這已是鐵一般的事實……言歸正傳，在這個已成為廢墟的地球之上，有着一個敵人的基地……而在玩者面前的敵人全是一些地球上的武器，包括是一些飛機，當然少不了敵人本身的武器。

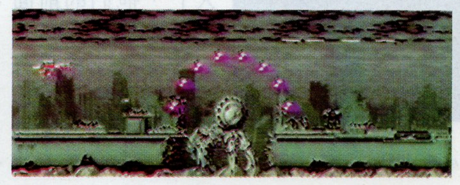


在敵人的夾擊之下，玩者總算平安的到達了敵人的基地，不過，那有這麼簡單的事呢？在進入基地之內後，真正的考驗才真正開始。在基地之內，一般的機關可謂應有盡有，而且還有一種類似「厭板」的東西，給它厭中的話真是「冇眼睇」。此外，基地之中的路迂迴曲折，一不小心便會「死」！



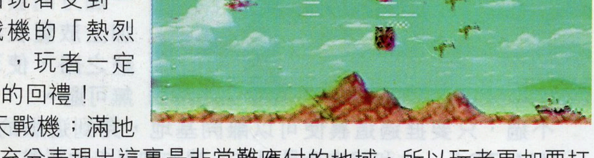
這版的中BOSS是一隻大烏龜，這隻烏龜可不簡單，因為這隻烏龜可以出多支的導彈，又可以放出擴散砲，可謂樣樣皆能，而且防禦力驚人，實力絕對不會比BOSS為低，是非常難對付的角色，至於其弱點便只有頭部而已。殺完大烏龜之後，便到這版的BOSS「YAMATO」了，這艘日本經典軍艦現在成為玩者的敵人，玩者首先要將艦上的大小砲全部消滅，使怪物露出本來面目，再攻擊其背部以致牠於死地！但要小心牠背部放出的追蹤砲。



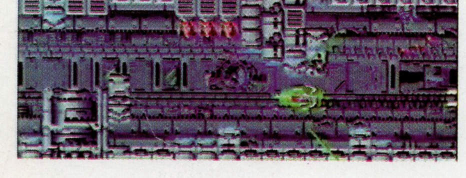


AREA N

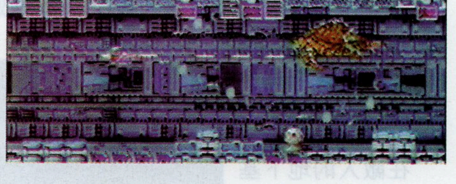
玩了這麼多版的地球也是非常令人失望的，不過，在這版之中玩者終於可以見到一個非常可愛的地球了！不過，敵人的份量卻是非比尋常的，一開始玩者受到一大隊戰機的「熱烈歡迎」，玩者一定要好好的回禮！

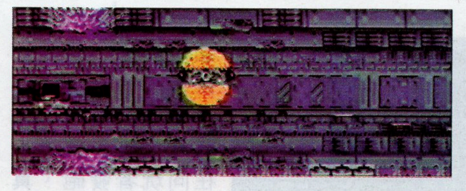


滿天戰機，滿地砲台，充分表現出這裏是非常難應付的地域，所以玩者更加要打醒十二分精神作戰。在此版之中，玩者會有不少的機會得到補給，不過，成功與否則是要看玩者的能耐了，因為敵人太多，很多時會令玩者錯失很多POWER UP的機會。在敵人的基地內玩者的活動空間非常有限，所以要特別小心那些3 WAY的砲台，這些是首要的毀滅對像。



此外，大家不要以為補給機是「好的」，其實在一些混亂的場面中，玩者很多時也會給珍貴的補機所殺死的（應該説是撞死才對），BOSS「LEADAIN」是一個巨型海膽，牠的攻擊是相當厲害的，計有多方向的刺針、四隻可以自由伸縮的爪和在外殼之內的肉心，可以説這隻BOSS是全能的戰鬥機械。玩者可以做的便只有先斷牠的爪，再主力攻牠的中央部份（橙色部份）。







AREA O

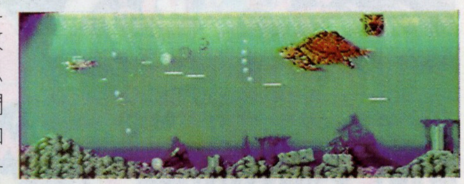
在AREA O的初段，玩者是在山洞之中和一些砲台戰鬥，所以是頗艱苦的戰鬥，不過，只要能通過這關便可到達海底，不過，在山汚之中有一些奇怪的觸手會向玩襲擊，玩者最好是走為上着，不要和牠們纏鬥。

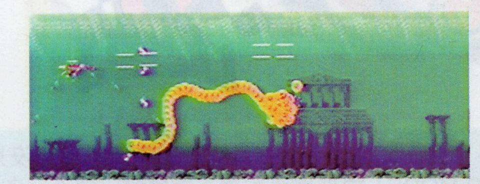


一進入海底，玩者便要面對這版的中BOSS大烏龜，這隻大烏龜和以前的一樣是非常難纏的，而且攻擊力又強，玩者如果是火力不足的話，便應採取游鬥的戰術，以待「夠鐘」時牠便會撤退。當然，如果夠火力的話，便應全力將牠殺死。



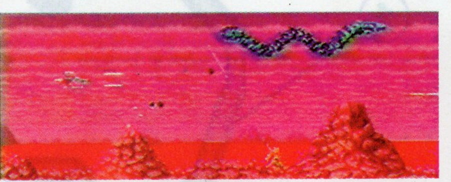
大海龜撤退之後，玩者繼續前進，進入了海底洞穴之中的古代遺跡，在那裏玩者會遇上十分多的敵人，最麻煩的便是那些貝殼形的砲台，這些砲台只有在打開時玩者才可以向牠們攻擊，不過，當牠們打開之時又會向玩者攻擊，那麼玩者可以在何時攻擊牠們呢？這版的BOSS和AREA N的一樣是一個大海膽，玩者對付牠的方法和以上的完全一樣。在對付這個海膽之時，一定要非常留意牠那些刺針伸出來的位置，這樣便可以知道真正發射刺針的角度。



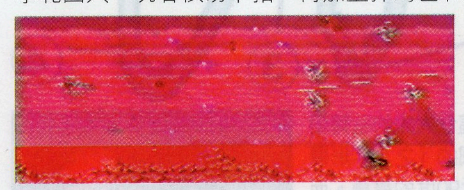


AREA P

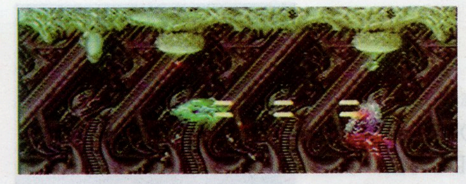
由地球一打便打到火星，這已是這條行線的尾聲，。所以敵人面也非常的厲害，玩者也要先作好心理準備，在這版之中所遇上的敵人將會是前所未有的強。一入此版，玩者便遇上了一條「中蛇」，不過這條蛇的攻擊力是極弱的，所以玩者只用小心牠那黑色的小彈便行。



一直追着蛇飛，玩者要特別小心在地面上那些多方向的砲台，因為這些砲台的攻擊範圍大，玩者很易中招，再加上彈的色和背景非常相似，所以要特別小心。正所謂臨別秋波，這「尾二」一版又怎會令玩者失望呢？滿天也是亂石和砲彈，任玩者是銅皮鐵骨也會偶爾中一兩粒，哈哈哈！



向地下的通道出發，玩者會發現這山洞與之前的有一點兒的分別，因為這版的中BOSS竟然是這版BOSS的縮細版，所以攻擊力也非常的大，玩者基本上是不可以將牠打倒的，不過不打的話又會受到攻擊，真是非常予盾，最重要是小心牠那弧形的光刀。

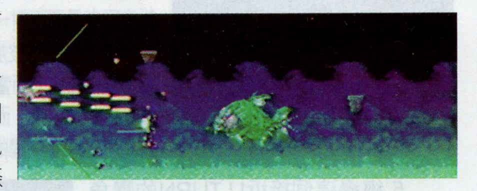


這版的BOSS……「GRAND OCTOPUS」相信也不用提了，而牠的攻擊則是先靠觸鬆發彈攻擊，當觸鬆毀了之後，便會由主體放出小型「OCTOPUS」玩者如果有多隻數的話，不妨用「捨身戰法」，反正也到尾聲，去吧！



AREA Z1

這其中的最後一版真是「唔係人打」的，所有的敵人也是在以前出現過的，在最後一版來一個大集合，不只如此，所有出場的敵人也得到非常大的力量提升，使戰鬥力大大增加，所以玩者是絕對處於劣勢的，除非在此時玩者有着非常高的火力，否則，CONTINUE是在所難免的事。

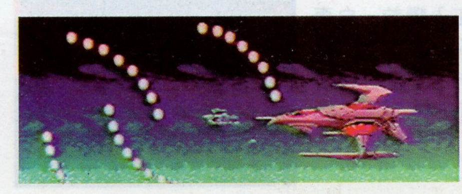


在這版之中，會有兩隻中BOSS牠們都是在以前增出現過的，分別是一條魚和海馬，不過，兩隻中BOSS和其他的敵人一樣得到了力量的提升，玩者不可以用以前的方法來對付牠們，最好還是做一次「縮頭龜」，又利用「等夠鐘」的方法來過骨。這樣一來可以保存實力對付最後BOSS，亦可以乘時讓自己休息一下。



這版的BOSS（最後BOSS）竟然是自己？對了，是一隻巨大化了的自己，他的攻擊法有三種：一是利用數組弧形的彈包着玩者轉動，使玩者被困在一個非常狹窄的空間之中；二是放出飛刀攻擊在「環彈陣」中的玩者；三是放出八連裝的LASER，不過，玩者只要站在正中央便可以全部避過。









繼續片片片，繼續扭扭扭

卡通賽車 2

片車新秀：KAN



哈哈，大家好，現在又是《卡通賽車 2》的攻略時間。沒見兩星期，大家也已把自己控車技術操得非常流暢吧。故此在「CHAMPIONSHIP MODE」中取得勝利應不是問題。然而玩者用HARD或PROFESSIONAL的難易度去爆機的話，還可以玩到「坦克大作戰」或「軍艦大作戰」這兩隻收藏於CD內的迷你GAME哩！雖然這跟賽車沒有甚麼關係，但也不失為遊戲中一些有趣的東西呀。好了，閒話少說，繼續攻略！

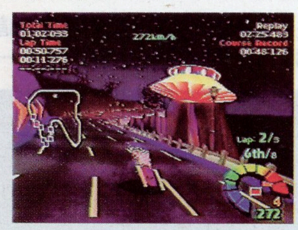
NIGHT ISLAND

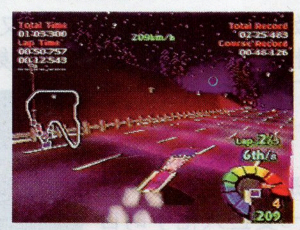
賽道簡介：



基本上這條「NIGHT ISLAND」賽道，亦即是「TOON ISLAND」的逆走MODE，而若果玩者想玩這些逆走MODE的話，就不得不在「CHAMPIONSHIP MODE」中用NONMAL去爆機。而這賽事是於晚上舉行的，看來亦有另一番景像哩。不過在賽道的難度上好像曾加了，有許些彎也難入了，已不像「TOON ISLAND」般的順暢及易行。

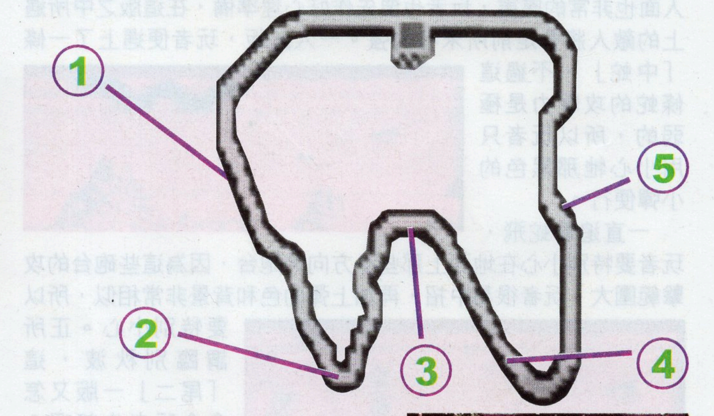
1.賽事一開始，就是一條直路，跟着就會駛入一個山洞處。不過當玩者駛離山洞後，便要面對一個「之」字形彎。(如圖)所以當玩者一離開山洞後，便要用右線，再在未入彎前收油，繼而入第一個彎，當第一個彎完成後，應保持自車在賽道的中間偏左，以方便自車入第二個彎。然而玩者有一點要注意的，就是左邊的圍欄跟岩石之間是有一個缺口的，故玩者小心不要掉進去啊。



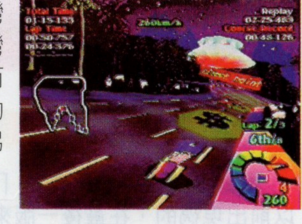


2.完成了這個「之」字形彎後，再過一小段直路，就會來到全條賽道之中最急最急的一個轉左彎。雖然它最右邊的賽道已被加闊，不過加闊了的賽道卻是掘頭路來的(如圖)，所以在入彎前，自車也是要用右邊線，不過卻要早一點收油，令到自車減少片入最右邊賽道的機會，也可以減少撞向掘頭路的危險。





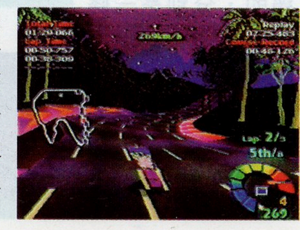
3.當玩者完成了這個大大的右轉彎後，再行經過一兩個細的「之」字形彎後，便要經過一個接近90度的彎角。而扭過這個彎也不是太困難，只要如常的在入彎前先入左線，再收油進入之。另一方面，在入彎後應將自車扭入右線，以便拾到前面的兩個金幣。





4.取過金幣後，再轉多個彎，便需要上一上斜。然而上斜後，當然要落斜啦，不過落斜後玩者便要面對一條又長又斜的彎角。由於這賽道的左面已被加闊，(如圖)，所以入彎時踏上去也無妨。而當玩者在落斜後，應先入右線，再收油入彎，而玩者扭多點吠也不要緊，因為左邊還有很闊的空位可讓玩者駛過。

5.經過這個接近U TURN的彎角後，再過多一點直路，便會來到一個細細的「之」字形彎。而玩者可以像在「TOON ISLAND」般的一樣，把「之」字形彎用直線去通過，這可省回不少時間，用這來追敵人也是一種不錯的戰術。

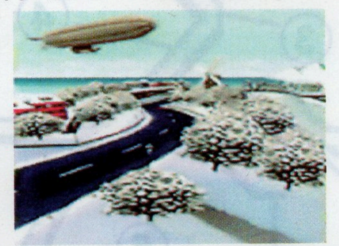


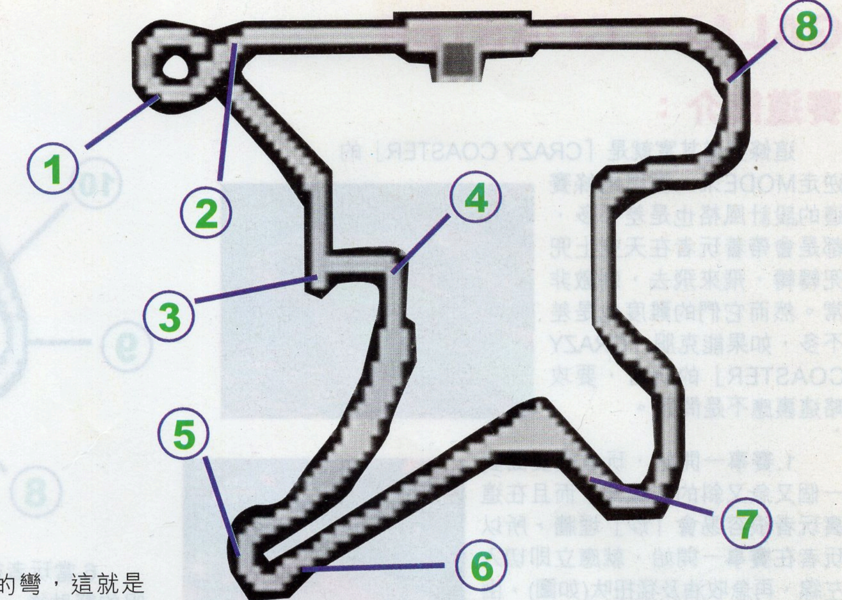


SNOW VILLAGE

賽道簡介：

這賽道就是正常版「TOON VILLAGE」的逆走MODE來，不過「TOON VILLAGE」的設計主題是一條於晚上的小村莊，然而到了「SNOW VILLAGE」時，它卻又變了一條充滿雪景及聖誕氣氛的賽道，看來也頗有意思哩。

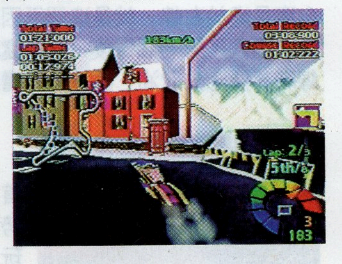




1.賽事一開始，玩者便要面對一個頗難過的彎，這就是「TOON VILLAGE」中最尾出現的那個360度大回轉。而玩者還未進入此彎時，應使用左面的賽道，再慢慢收油，順利過渡。而在玩者轉彎的同時，亦應保持自車使用左面的賽道，但又不可以扭得太過撞牆，故在就快撞牆時可收油扭回中間。



2.剛才小弟不是提到轉那個360度大回轉彎時要用左邊的賽道嗎？那為甚麼呢？原因就是要踩進於賽道左面的TURO箭咀(如圖)。而在TURO箭咀前面的，基本上是一條直路，所以各玩者可放心的繼續向前飛馳。

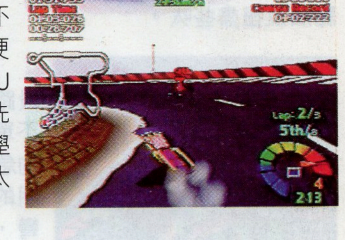


3.經過TURO箭咀的幫助，自車便直飛向前，不過飛還飛，玩者要小心直路後會有一個90度彎角。由於這裏前面沒有景物，故玩者會錯覺的應為這是直路，一口氣的沖向路障處……。所以在玩者接受了TURBO箭咀的幫助後，便要小心留意前面的景物，還要作一個左轉的心理準備。

4.由於這是一個向左轉的90度彎角，彎勢頗急，所以很多時在入彎後自車是會處於賽道的右線。不過玩者在這裏卻要令到自車在入彎後是處於左面的賽道上，這是由於在左面的賽道上有一個TURO箭咀，這足以爾補玩者入彎時所失去的速度。而要踩進這個TURBO箭咀也不是太難的，只要在入完先前的90度彎後向左扭多一點點呔便可。

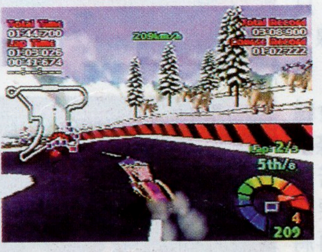


5.然而有一點，玩者們是要注意的，就是踏進這個TURO箭咀後，便會來到一個分支路，由於分支路中間是有一條石壆的，故玩者小心自車太高速而不受控制的撞過去。通過這些後，玩者便會來到一個U TURN位。由於這個U TURN位既長且急，所以在未入彎時先入右線，再收油入彎。由於左邊的石壆是可以駛上去，而速度又不會減得太低，所以踩一踩上去也無妨的。



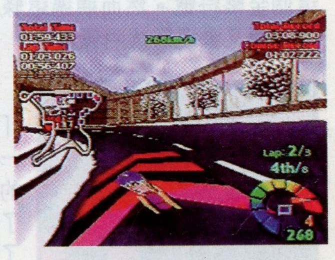
6.扭過這一個U TURN後，跟剛才過的90度彎一樣，是會有一個TURBO箭咀的。而這個TURBO箭咀亦是於賽道的左邊，所以在轉這個U TURN位時，應盡量靠左，以便完成入彎過程後可以踏進這個TURBO箭咀。





7.踏過了這個TURBO箭咀後，再經過火車站前的一個小小彎角，便會來到一條木橋上，而木橋後的，就是一個左轉的急轉(如圖)。由於這木橋中間是微微向上隆起，所以自車駛過去時會因車速而令至車身拋起，而在自車在空中時是不受控制的，所以玩者在未駛入木橋前應駛入右線，再於自車落地後立即向左猛扭，通過此彎。

8.當玩者通過了這個這麼「陰濕」的彎後，餘下來的彎也不是太難過，各玩者也可以輕易通過之。不過當玩者過了這些小彎角後，便會來到一個微微左轉的彎(如圖)，而此時玩者此時應靠着左行，以便進入賽道中最後一個TURBO箭咀。由於前面的基本上是彎路不多，所以這個箭咀對爭取更高名次是很有幫助的。

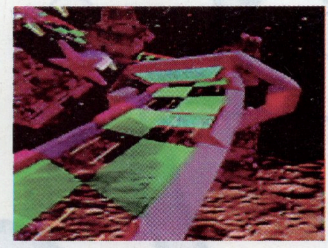




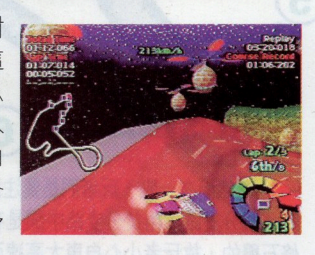
GALAXY COASTER

賽道簡介：

這條賽道其實就是「CRAZY COASTER」的逆走MODE來，而這兩條賽道的設計風格也是差不多，都是會帶着玩者在天空上兜兜轉轉，飛來飛去，刺激非常。然而它們的難度也是差不多，如果能克服「CRAZY COASTER」的玩者，要攻略這裏應不是問題。

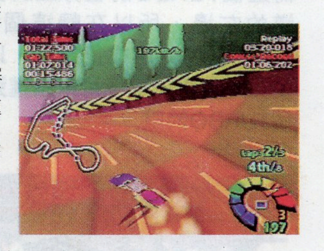


1.賽事一開始，玩者便要面對一個又急又斜的右轉彎，而且在這裏玩者很容易會「炒」埋牆，所以玩者在賽事一開始，就應立即切入左線，再急收油及猛扭呔(如圖)，由於這是一個既急且斜的彎，所以各玩者入這個彎時是需要比平時收多點油及扭盡些呔。



2.扭個這個彎後，再行多一小段路，便會來到賽道的透明部份，不單如此，而且這裏也有個向左轉的急彎。(如圖)由於這裏的賽道是透明的，而且剛又有轉了一個右轉急彎，所以玩者很多時都會在這裏「炒」埋牆。所以各玩者在轉完第一個彎後，便要有心理準備去迎接這個彎。而入彎方法就是在入完第一個彎後，將車身切入右線，再收油扭呔。

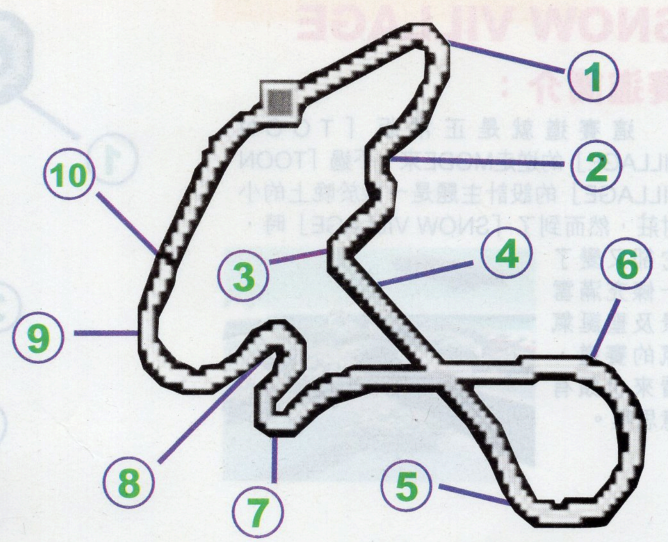
3.入完這個彎後，便要繼續於透明賽道上的賽事。不過就在完成第一段的透明賽道後，便會返回瀝青賽道，不單如此，玩者還要迎接一個轉左的彎。(如圖)然而這個彎的闊度其廣，故入這個彎的難度不是太高，只要在完成透明賽道後把車切入右線，再在入彎前收油扭呔便可。



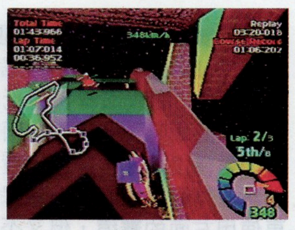
4.入完這個彎後，玩者便會轉入一條小直路(如圖)，而且在這條小直路上，還有一個金幣符號。若果玩者想取去這個金幣的話，就要在入剛才那個左轉急彎後，立即再將自車切入賽道的左線，繼而續踩過這個金幣符號。然而通過這條直路後，便又會返回透明賽道中。



5.再次進入了透明賽道後，跟「CRAZY COASTER」的透明賽道一樣，又是要上上落落的，而且它的斜度也不低，如果在這裏被撞停了加速會很困難。所以當玩者進入了透明賽道後，便應切入右線，以便踩進第一個TURBO箭咀。



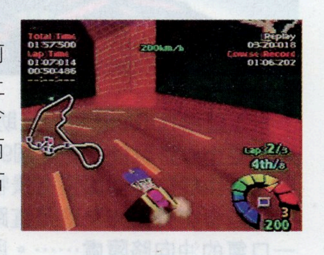
6.當玩者得到第一個TURBO箭咀的幫助後，便會直飛向前。由於這裏的賽道比較窄，而兩旁又沒有景物，所以也是放至炸彈道具的理想地點。而在踩了第一個TURBO箭咀後，玩者應把自車保持於右線，以便踩進第二個TURBO箭咀。

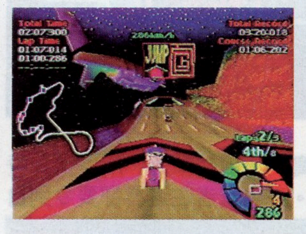




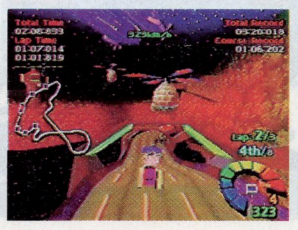
7.通過這裏的透明賽道後，再行多一點點的直路，便會又返回瀝青賽道中，不過見到瀝青賽道的同時，亦代表着玩者要入一個右轉急彎，所以當玩者知道自己快要進入瀝青路時，就要把自車切入左線，再在未入彎前收油，而在轉彎時盡量把自車扭到右線處，以便迎接第二個彎。

8.由於這是一個「之」字形彎，所以當玩者扭完向右的一個彎後，前面就會來多一個向左轉的彎。而在上文提到的在轉第一個彎後，要盡量令自車是處於右線，就是這個原因。而當自車入了第一個彎後，而又處於右線時，便應先收油，再扭呔入彎去。





9.入完這個「之」字形彎後，首先玩者要轉一個右轉彎，由於彎勢不是太急，故可輕易駛過。不過玩者過了這裏之後便一定要踩一踩眼前的TURBO箭咀，不然就不夠動力去沖過前面的高台。



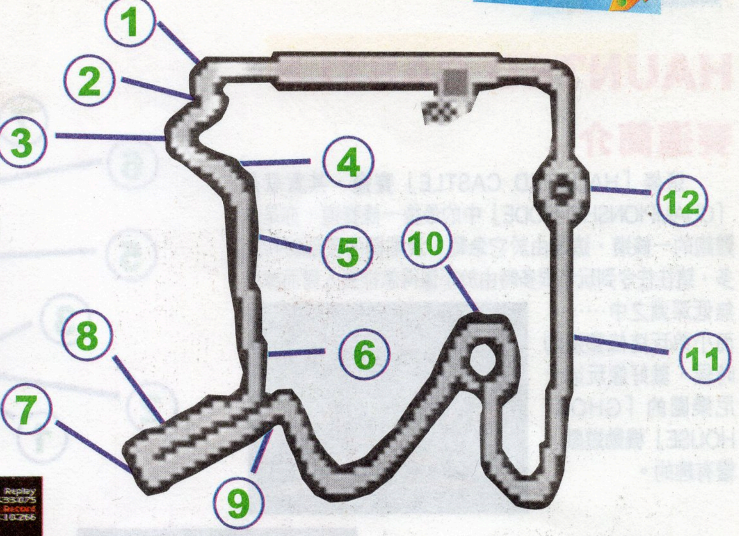
10.然而玩者在跳高台前，應把車身保持向前，否則若果車身有偏側的話，跳高台時就會很易跳出場外，或者在落地時會出現不平均的情況。而過了這個高台後，前面就是終點，而且在終點前還有些金幣符號，還是取過才沖線吧。

GULLIVER NIGHT

賽道簡介：

基本上這就是「GULLIVER HOUSE 2」的逆走MODE賽道。在正常的時侯此賽道已非常難行，現在的逆走MODE可説連難度也被增加了，故此小弟初初玩上手時是時常東撞撞、西碰碰的。而在設計意念方面，兩者都是沒有甚麼大分別的，都是在一間巨人的房間中跑來跑去。



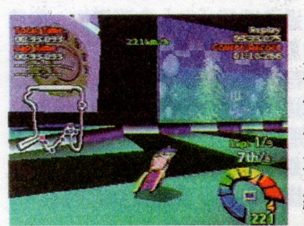


1.賽事一開始，玩者便要面對一個非常難入的一個急轉左彎。而且賽道前面也頗暗，所以玩者很容易會撞牆。然而入彎的方法，玩者要早一點入彎(如圖)，而且要把自車靠右，再扭盡呔的切入左線。然而畫面的左邊是會有一個石壆的，它是會擋着玩者的視線，繼而看不到前面酒杯下的石壆。故各位要小心，小心。





2.扭完這個又窄又急的彎後，製作者好像不能讓玩者喚得過氣的，第二個彎又來了。為了可讓這個彎「順利過渡」，在前一個彎時玩者應落一點功夫，就是在扭完第一個彎後，應盡量將自車靠左，再當玩者見到藍色箭咀時(如圖)再收油猛扭向右，至於收油的程度及扭呔的角度，就要玩者自己慢慢試了。



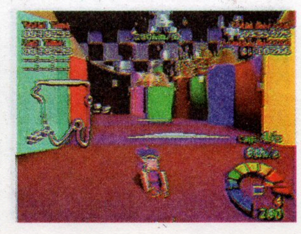
3.於藍色箭咀彎後面的，就是一個朱古力彎(因為旁邊有排朱古力嘛)。由於要迎接這個朱古力彎，所以玩者在轉完藍色箭咀彎後，便要盡量將自車扭入右線，跟着就要立即收油之，再扭呔。然而玩者扭入右線時要小心點，不然扭得太過的話便會撞向朱古力處。

4.幾經辛苦才扭過這三個連續的「之」字形彎，跟着玩者便要行一行一段微微的右轉彎，然而此時玩者應盡量將自車保持於賽道的中央，因為就在這裏的前面，即是於火爐的旁邊，是會有一個TURBO箭咀的，而且基本上前面是直路一條，所以，放心的去飛吧。





5.然而各玩者雖然在這裏受到TURBO箭咀的幫助，自車直奔向前，但有一點是要注意的，就是在這裏的前面是一座鋼琴(如圖)。由於鋼琴的最右面的一條線是掘頭路一條，所以各位享用着TURBO箭咀的功用之餘，亦要將自車駛入左線，令自車踏上黑鍵或白鍵處。



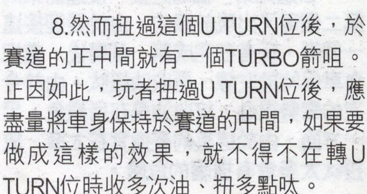
6.駛過了鋼琴之後，玩者便會來到一個滿佈星星的山洞處。然而要通過這裏的問題不大，然而問題是在於一出山洞後，玩者便會來到一個鉛筆陣(如圖)，這會令玩者眼花瞭亂。其實過這裏也不是太困難，只要在過山洞時做成心理準備，當一出山洞口時，微微的左轉避開第一枝綠色的鉛筆，再向右扭便可。



7.扭過鉛筆陣後，便是一條直路，而且玩者更可在這裏拾到一個金幣。不過就在這條直路的盡頭，便是一個U TURN位。所以當玩者駛過那條直路時，就應將自車調校至右邊賽道，再在入彎前立即收油，再向着左邊扭。由於這裏的彎又長又急，所以收油的份量是比較多的。



8.然而扭過這個U TURN位後，於賽道的正中間就有一個TURBO箭咀。正因如此，玩者扭過U TURN位後，應盡量將車身保持於賽道的中間，如果要做成這樣的效果，就不得不在轉U TURN位時收多次油、扭多點呔。



9.不要以為有了TURBO箭咀的幫助，就可橫沖直撞的向前跑，因為在前面又有一個有電話機的90度彎角。(如圖)而且又是一個極易撞牆的彎，如玩者想入好這個彎，就不得不踩了TURBO箭咀後，立即切入左線，再於未入彎前收油之。不過由於此時車速也頗高，而這也令入此彎的難度提高。



10.扭過90度的彎角，再穿過一個類似溫室及桌球台的東西，便會來到一個輪盤上，而這亦是一個又長又斜的彎，然而在右面的賽道是被加闊了的，故此玩者在轉這個彎時，靠多點右邊也不要緊，因為這總好過碰到左面的啤牌嘛。

11.過完這個輪盤，便會來到一條類似電線曹的東西，然而這裏也不是太難過。不過就在電線曹的盡頭，就是個TURBO箭咀，而玩者當然要踩上去啦。不過踩上的時侯自車的車頭一定要向着直前方，不然開了TURBO後，自車便很容易的跑出賽道，繼而掉進水池中……。





12.跑到來這裏也很接近終點了。不過當玩者離開水池後，便會見到一個生果盤(如圖)，然而為了減省時間，玩者應盡量貼着盤邊而行。不過當玩者貼着行時就會出現因生果盤太大而引至的視線受阻。而解決的方法，無他，只可要玩者玩多幾次，熟習一下那個彎角的角度，那麼就算視線受阻也不要緊啦。

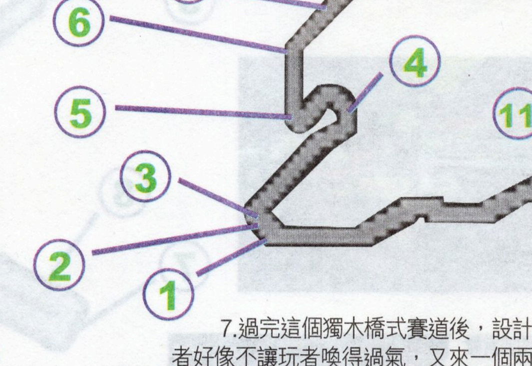


HAUNTED CASTLE

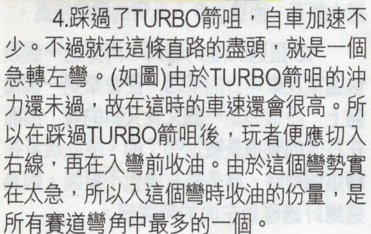
賽道簡介：

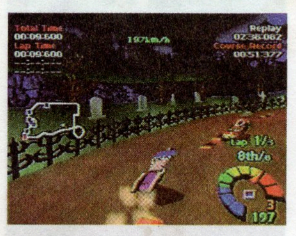
這條「HAUNTED CASTLE」賽道，其實就是「CHAMPIONSHIP MODE」中的最後一條賽道，亦是最難跑的一條道，這是由於它急彎、沒圍欄的賽部份特別多，這往往令到玩者很多時由於不懂得怎樣去入彎而掉進無低深淵之中……。而小弟玩這條賽道的時候，就好像玩迪士尼樂園的「GHOST HOUSE」機動遊戲，蠻有趣的。





1.賽事一開始，玩者便要一個又窄又急的「之」字形彎，由於事出突然，玩者可能會因看不清這個彎而「炒」埋牆。所以當玩者一離開起點後，便要切入賽道的中央偏右之位置，再在入彎之前收油及扭呔。然而若果此彎入得好的話，是不用收油就可扭呔。



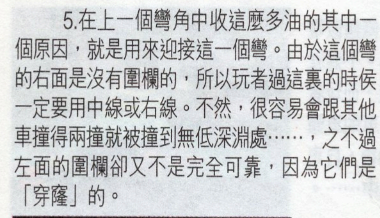


2.過完第一個彎之後，接踵而來的第二個彎又出現於眼前。由於要迎接這一個彎，玩者在完成第一個彎後，應把自車保持於左線，再收油扭呔。由於今次的彎勢很急，故收油是在所難免。另一方面，由於這裏的賽道實在太窄，故扭呔太多會有撞牆的危險。

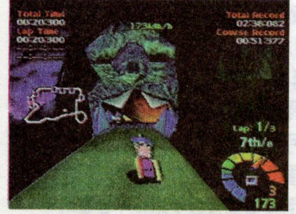


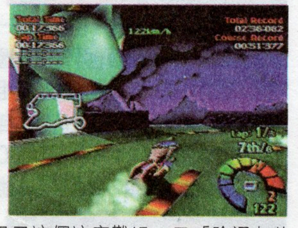
3.過了這個「之」字形彎後，接着下來的就是一條直路，而且在直路之前，還有一個TURBO箭咀(如圖)。由於要踏進這個TURBO箭咀，所以玩者在轉剛才那個「之」字形彎後，要將車身扭到右線。不過在這條這麼窄的賽道上，這樣做是會很容易撞到牆的。

4.踩過了TURBO箭咀，自車加速不少。不過就在這條直路的盡頭，就是一個急轉左彎。(如圖)由於TURBO箭咀的沖力還未過，故在這時的車速還會很高。所以在踩過TURBO箭咀後，玩者便應切入右線，再在入彎前收油。由於這個彎勢實在太急，所以入這個彎時收油的份量，是所有賽道彎角中最多的一個。

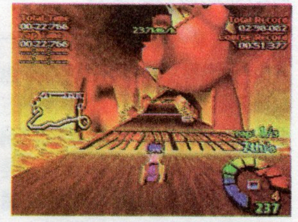


5.在上一個彎角中收這麼多油的其中一個原因，就是用來迎接這一個彎。由於這個彎的右面是沒有圍欄的，所以玩者過這裏的時侯一定要用中線或右線。不然，很容易會跟其他車撞得兩撞就被撞到無低深淵處……，之不過左面的圍欄卻又不是完全可靠，因為它們是「穿窿」的。





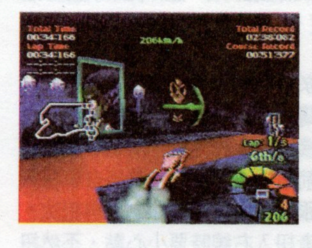
6.過了這個這麼難過、又「陰濕」的「之」字形彎後，玩者便要面對一條獨木橋式賽道。由於這裏的兩面都是「無遮無掩」，而且剛轉完急彎，車身未定，所以玩者可能一不小心的又會掉進無低深淵之中。故此玩者在轉完彎後，應立即把車身切入中線，再盡量令它「向前望」，那麼掉進深淵的機會便會減低。



7.過完這個獨木橋式賽道後，設計者好像不讓玩者唞得過氣，又來一個兩面都是熔岩的賽道。(如圖)雖然這裏之賽道闊度是比剛才的獨木橋式賽道闊，但玩者也不可以掉以輕心，因為其他對手是很喜歡在這裏放至炸彈的。如果被他們這樣一炸，不掉進熔岩才怪。



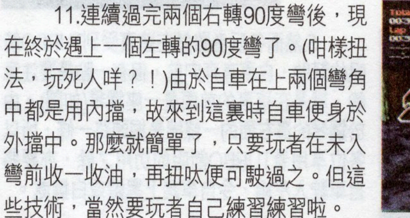
8.就在這個熔岩賽道的盡頭，就是一個高台，而在高台前面的，就有個TURBO箭咀。(如圖)當然在高台前的TURBO箭咀，是一定要踩過去的。不過當玩者飛過高台後，便會來到一個兩邊沒有欄的賽道。所以當玩者飛過高台時，要盡量保持自車於賽道的中間，以免在落地時因車身的不平行而掉出賽道。



9.通過了兩旁也沒有圍欄的賽道後，便會跑到室內。不過入到室內後，玩者便要面對一個90度彎角(如圖)。不過這裏的路面也頗闊，要入彎並不難，只要在入彎前將自車切入中線，再收油入彎。若果玩者可以用內擋「片」過去的話，這裏亦是一個爬頭的好地方。



10.過完一個右轉90度彎之後，接着的原來又是一個右轉90度彎。由於之前過了太多「之」字形彎，所以玩者很可能會條件反射的向左轉。那麼，這樣的後果就是撞牆。就以玩者在轉第一個彎時就要給一個「連續轉兩個右轉彎」的心理準備給自己。又，玩者可以連續兩個彎也順勢貼着內擋而行，好運的話連過兩三架車也不是問題。



11.連續過完兩個右轉90度彎後，現在終於遇上一個左轉的90度彎了。(咁樣扭法，玩死人咩？！)由於自車在上兩個彎角中都是用內擋，故來到這裏時自車便身於外擋中。那麼就簡單了，只要玩者在未入彎前收一收油，再扭呔便可駁過之。但這些技術，當然要玩者自己練習練習啦。

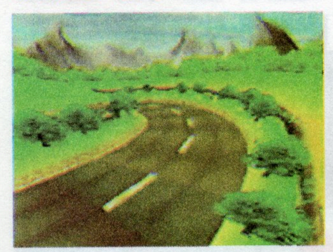


12.過完90度彎後，玩者便要面對一個大回轉彎。由於這裏彎角的扭度是大過車本身前輪的回轉角度，所以在裏是一定要收油的，不然就會鏈上石壆。另一方面玩者亦要把車身處於左線，以便取去圖中的金幣。

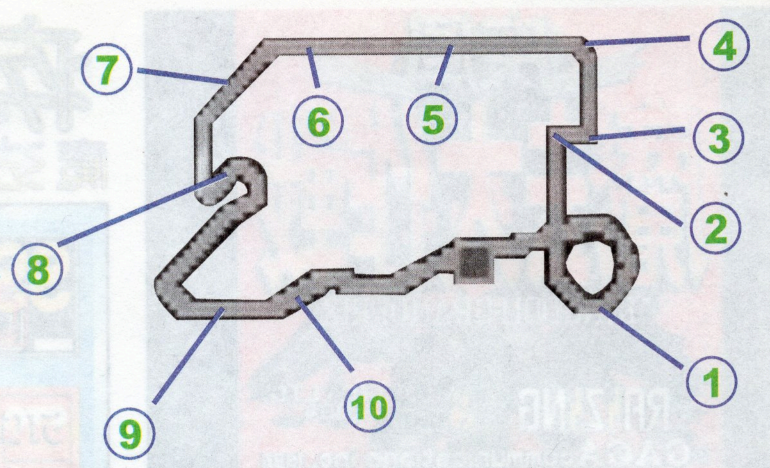


HEAVENLY CASTLE

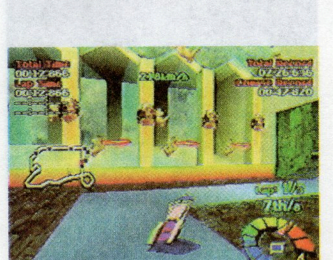
賽道簡介：



其實這就是「HAUNTED CASTLE」的逆走賽道來，雖然如此，但兩者之間的設計就有很大的差異。「HAUNTED CASTLE」是被佈至得像鬼屋一般。而這條賽道卻一點恐怖感也沒有，反而設計得有點像天使們的住所。然而不知是否環境因素所影響。這條賽道好像易玩點哩。



1.賽事一開始，玩者便要面對一個大回轉彎，而且跟於「HAUNTED CASTLE」時的一樣，由於彎勢急，玩者一定要收油。而且玩者是要把自車保持於中線處，不然又怎可以取去這裏的金幣圖案呢？



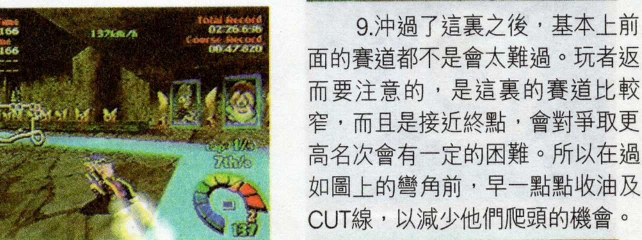
2.過了大回轉彎，取過金幣後，玩者便會來到一個90度的右轉彎。由於這裏的路面頗闊，要入彎並不難。只要在入彎前把車調校至賽道的近中央位置，再收油扭呔。由於這個彎角實在不大起眼，所以各玩者記得這裏是要轉彎的呀。



3.過完第一個90度彎後，接着下來的便是一個左轉的90度彎。入彎的方法也很簡單，因為入第一個彎時自車是於中線，所以到入這個彎時，車子的位置已很理想，玩者只要一收油，再扭呔便可。

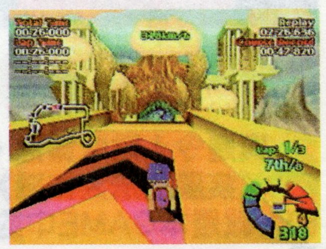
4.完成了兩個90度彎後，跟着玩者是還有一個左轉的彎要面對的。由於這個彎角沒有甚麼指示牌，所以初玩者可能會又一口氣的沖向前面的牆處。由於這裏路面較闊，故玩者可以早點點收油及扭呔也不是問題，而這裏用來爬頭也蠻不錯的。



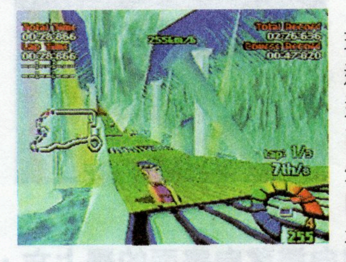




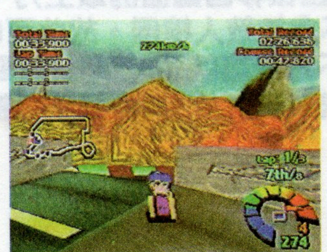
5.通過了這些九曲十三彎的賽道後，便會來到一條直路(如圖)，不過這條賽道的水平位置是比較低，而且兩邊又是沒有圍欄的，所以自車很可能因在空中落地時所造成的不平衡引至它飛出賽道外。而解決方法又是那句：讓它向着正前方吧。



6.就在這條直路的盡頭，就是一個TURBO箭咀，(如圖)，不過若果玩者不小心的話，這裏是個陷阱來。原因是這個TURBO箭咀後，不是一條直路，而是會微微向左轉，而且是沒有圍欄的，所以玩者就會很容易的開了TURBO後，直飛向前，繼而掉進水中……。所以玩者開了TURBO後，便要作一個微轉左的心理準備。



7.轉完這個微轉左的彎後，玩者又會來到一個兩旁都是沒有遮欄的賽道(如圖)，然而基本上這裏是直路一條，故不需擔心自己又會「盲中中」的沖出跑道外。不過，由於這裏兩邊都是無圍欄的，故這裏也是放炸彈的好地方。



8.沖過這裏後，便會來到一個左轉急彎，不過玩者是可以不轉這個彎，繼續直沖向前，把賽道SHOT CUT！方法很簡單，只要玩者一出山洞，看準右面數上來的第二個缺口(如圖)，再一口氣的沖過去，就在對面的賽道上安全着陸。然而當然之前要有足的沖力才可沖過去啦。



9.沖過了這裏之後，基本上前面的賽道都不是會太難過。玩者返而要注意的，是這裏的賽道比較窄，而且是接近終點，會對爭取更高名次會有一定的困難。所以在過如圖上的彎角前，早一點點收油及CUT線，以減少他們爬頭的機會。

10.然而到了終點之前，於路面上是會出現好一些金幣符號。(如圖)不過它們的分佈卻不大平均，東一個的西一個，要取齊的話，可要玩者們自己試多幾次，記下所有金幣符號的位置了。若果成功的，能取去兩、三個金幣應不是問題。



疾風魔法大作戰 KIN DOM-GRAND PRIX

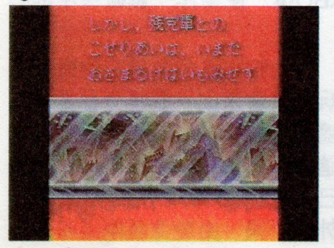


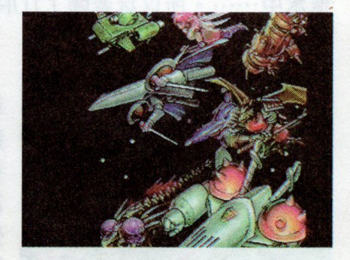
文：PUYU神

一隻以賽車為主的射擊GAME

真是令人難以置信，一隻STG竟然是以賽車GAME作為骨幹，實在是一大奇聞。

《疾風魔法大作戰》是以最快到達終點為目標，當中亦有很多怪物作為障礙，但有一點要留意的，就是本GAME中的自機是不會被敵人撞死的（被背景壓死例外），所以大家可以放心地追逐了。









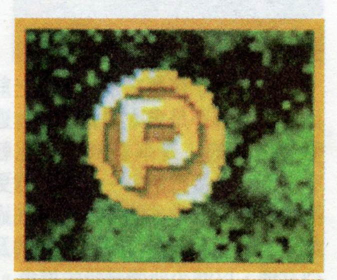
如何比賽？

首先加速的方法是將自機移自畫面的最上方，這時畫面左下方的速度計便會上升，這便是以高速行駛中，由於自機是不會被敵人撞倒，故此可以放心地加速，但當然小心敵人的子彈，至於減速則是把自機移去畫面的下方便可以了，十分簡單。

在賽事進行中時，自機也可以把其他競爭者撞開或是在其身前使之不能衝前，如果用大彈時更可將對手直接轟開。

道具介紹

力量幣
拿到後會增加自己的主炮威力



藍色魔法
集中攻擊前方敵人的副炮

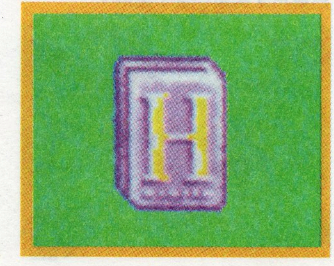




爆彈
會增多一個大彈



紅色魔法
可以自行追蹤敵人的副炮

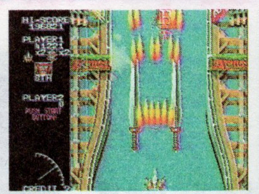


各機的副炮及大彈

戰士加恩

F：兩柄大劍，攻擊力很強
H：導向集束彈，追尾性優異
大彈：超魔法爆彈









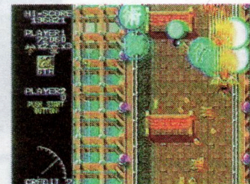


魔法使芊達

F：雷電風暴
H：火炎魔法追踪彈
大彈：魔人「馬歐丁」

侍龍宮本

F：大忍術彈，破壞力大
H：手裡劍導彈，連射率高
大彈：必殺劍「真空斬」







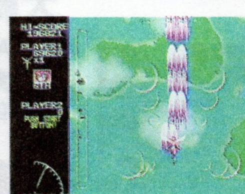
呪術師邦那姆

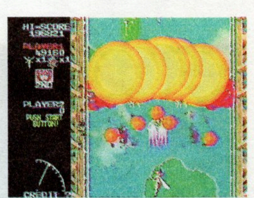
F：暗黑骷髏
H：寃魂不息，擊中敵人後會自行分開。
大彈：凶兆

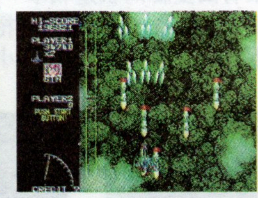
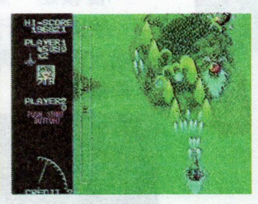
巨大妖精妮奧娜

F：向四周放風魔法
H：放出小精靈攻擊敵人
大彈：火炎爆破







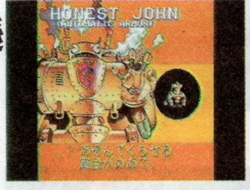



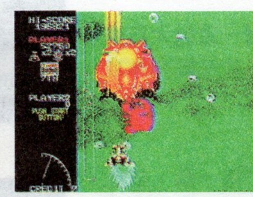
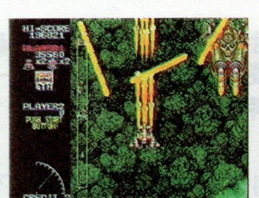

奇古魯與妮古魯

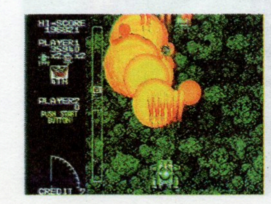
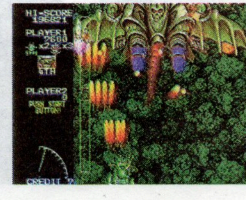
F：超光線炮
H：導向飛彈，但追踪性不高
大彈：人造衛星攻擊

自動鎧甲奧尼斯特遜

F：散彈槍，威力很大
H：導向激光，連射率不高
大彈：衝擊波





亞人上尉布魯京

F：隨著控制的方向發射，威力大但不易用
H：自動找尋目標的激光，是破壞力最大的導向武器
大彈：將一個同伴拋出去的自殺式攻擊



全十二版攻略

STAGE 1

BASALNA CITY

先練習，免蝕底

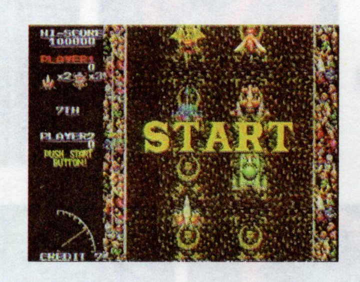
既然是第一版，難度當然是不會太過份了，大家可以藉此練習一下如何加速和減速，最重要的是學會怎樣食身位，不要讓其他對手可以輕易超越你。

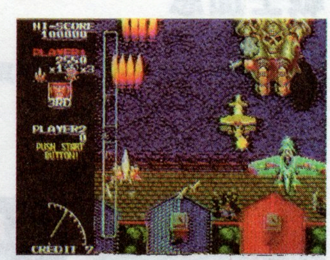
不要忘記拿道具

在途中是有很多道具可以拿取，其中以力量幣最難攞盡，因為非常分散，若要替主炮昇級便不可錯過；至於則連續取下同一款才會昇級，否則來來去去只會是第一級。

敵人級數一般

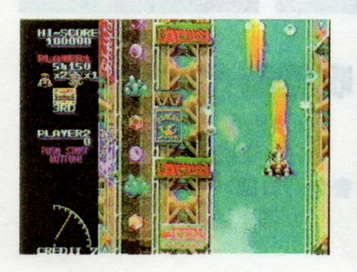
此版的敵人是名符其實的蝦兵蟹將，非常之癈，只要閣下稍為有打機的經驗都可輕易過關。此版的首領是一條裝有盔甲的飛龍，它會向你不斷發彈，其中有一些子彈是可以擊落的，故此只要閣下的火足夠便可輕鬆地把它消滅。

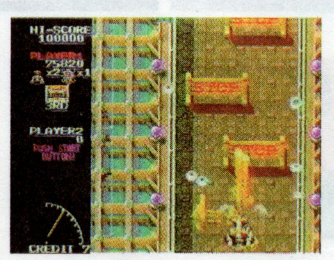
















VELMATIC OCEAN（右方）

大海洋

這一版是以海洋為主，開始後不久，便有一舊一舊的大石頭作障礙，若不打碎它們便會被夾死。此外，更有一些快艇向你攻擊，小心一點便可以無事。

岸邊

在這個區域有很多小型要塞，但大多數都是不堪一擊，故此不需太費神便可以闖過了。始外，在途中亦有很多空中戰車，不過依然是很打。

海中霸王

這是一個龍系的首領，它會不停地放彈，當中有些是可以打下來的，但有些卻不能打下來，所以要特別小心。除此之外，並沒有太多的難度。

STAGE 2

AIR CIRCUS（左方）

被縮窄的活動空間

這一版的設計是空中的跑道為主，雖然兩邊的跑道沒有傷害性，但因為活動空間被縮窄了，所以中彈的機會亦提高了。在開始不久後左邊會有一條窄巷，內裏會很多寶石可以拿，但一定要眼明手快，否則便會被夾死。

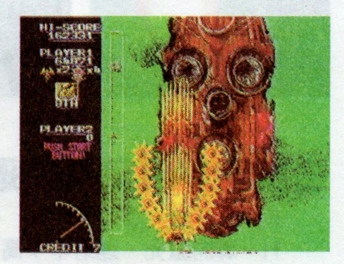
大戰空中龜

AIR CIRCUS的敵人終於有點攻擊力，其中以那些會突然出現的魔導師和龜型戰機最惡。前者神出鬼沒，集結成群，尤其在那麼窄的巷內，很易會被擊中；而龜型戰機則大量放彈，亦要小心。

軌道戰車

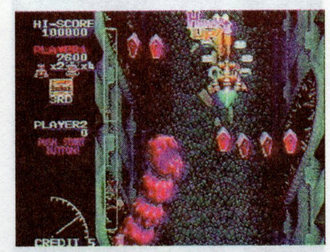
首領是一架有四隻腳的軌道戰車，由於前方的去路被它封了，故此不要行得太過前，否則很易中招。它的主要攻擊是放出一個大飛輪，再配合大量的散彈，一不小心便會着了道兒，被那大飛輪擊中。











CROSS FIRE（右方）

紅色的戰艦

本版的背景是以血紅為主，而在兩隻戰艦中穿插。首先是在紅色的戰艦中把那些炮塔逐個消滅，否則後患無窮，然後把它的主翼擊破。小心避過它的炮火，因有一些炮塔是不能消滅的。

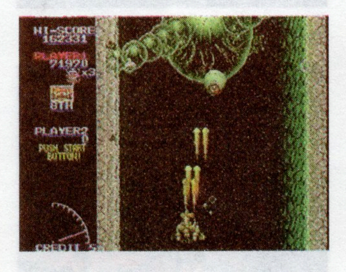
綠色的戰艦

打到一半時，那隻綠色的戰艦便會駛過來夾擊你，要小心不被它夾到；而綠色的戰艦亦有很多炮塔，而且它的火力比紅色的戰艦更強，故此非要小心不可。

骷髏皇蜂

首領是一隻狀似皇蜂的機械骷髏，它的口是會射出擴散彈，而又會用自身撞過來，但最厲害的是它尾部的大炮，小心被它一炮打散。






STAGE 3

OUTCAST CASTLE（左方）

鬼屋跑道恐怖城

根本就是一間鬼屋，還說是甚麼城堡……

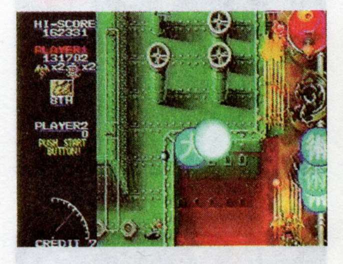
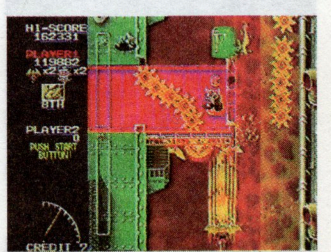
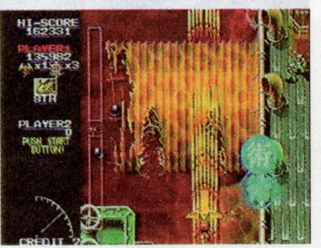
首先遇到的是一大群妖怪，多數是一炮死的，故此不太難打；反而是要小心會出現一對大鋸齒，若不小心……此版是有很多間格的，無論是子彈或道具都不會穿過隔離巷，因此在拿道具時就要小心一點。

喪屍、棺材、大碌怪

在跟着的路程上會碰上一大群側頭喪屍，雖不是太恐怖，但也要小心地在那些子彈堆中左穿右插；那些棺材是以排隊的形式作為攻擊，尚可應付；最後是那一大碌又不知名的怪物，被它咬着是不會死的，但卻會動彈不得，很易中流彈。

殺出個黎明！

終於到了首領這一關，既然是鬼屋的主人，那就多是吸血彊屍，因其地位夠高也。它先會以啤牌向你攻擊，然後再抽出地面的水作冰柱攻擊，而在那窗台上間中也會有炮台攻擊；只要用心一點，便不難殺出個黎明。


STAGE 4

DEEPLY DUNGEON（左方）

大大塊朱古力

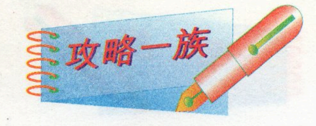
此版是一個地下水道的迷宮，內裏潛伏着不小危機。一開始便有一大塊象「吉X利」朱古力的石版擋着閣下的去路，若來不及打散它便會被撞散；另外，在打石版時要小心其他敵人「偷鷄」。行前不久後，便會有一個大浪鋪天而至，在浪中要小心被推至撞　。

小心蚯蚓

走不遠後，在　的兩邊會有一個很大的怪頭伸出來，然又會吸着你，情況就如上一版的大碌怪一樣；那些氣泡亦會同樣地吸着你，好象是你的債主似的……至於那些又肥又大的蚯蚓卻非常難纏，小心被撞中，它是小數可以撞死你的敵人。

獨眼氣泡怪

又是一對一時間，今次的對手是獨眼氣泡怪，它最初會放出大量水雷，然後又會射出大炮及數不清的散彈……頗為難應付。而它的弱點只有一個——它的獨眼，各位務必要朝着這點進攻。



COLD CORRIDOR（右方）

冰天雪地

開始時是在一條小窄巷，行了不遠後，突然出現了「DANGER」的字句，原來是畫面突然以快速拉版，反應慢一點的也會死。拉完版後，又會有許多冰塊跌下來，當然要小心避過了。

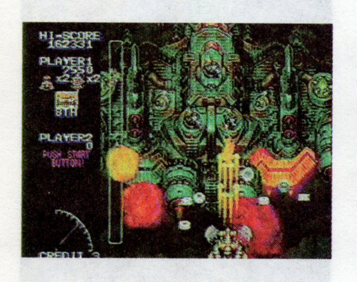
刁鑽的攻擊

此關的最厲害的角色就是那隻會放冷凍光線的喪屍，它的發射角度十分刁鑽，很容易會被擊中，因此千萬要留意別給它有機可乘。

冰龍

這一關的首領都可算是很輕易對付，它本身的攻擊十分弱，所以是不費吹灰之力便可將之消滅。






FOREST OF DEAD（右方）

死之森林

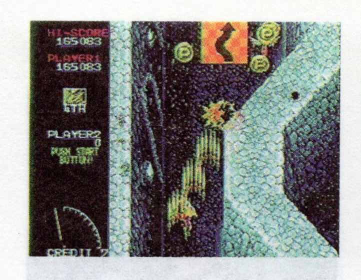
最初有一群群的死神和魔導仕聯手夾擊，不是十分難應付，但是要小心其中一種死神是會放追踪彈的；到了中段後便有一個墳場阻着你的去路，要逐個逐個墓碑打碎才可過去。

戰鬥棺材

過了墳場後，便出現了一個狀似戰艦的棺材，打破它後便出現了一隻彊屍，幸好它並沒有先前那隻那麼厲害，打敗了它後便可以和首領決戰。

怪人多面體

首領是由一隻同時有魔鬼、嬰兒和一隻怪鳥的頭所組成。它的攻擊方法是用大型光彈和舌頭作武器，切記要小心它的舌頭，因為真的是很長。






STAGE 5

STRATO STORM（左方）

空中大混戰

一開始時便有大量空中機雷向你發炮，好不熱鬧……然後的歡迎的隊伍就是一大群的戰鬥力驚人的小型空中要塞，它們的所射出的子彈非常之多，跟着再有一大班魔導仕向你放出會麻痺的魔法，若中了便可以收工。

無盡的子彈

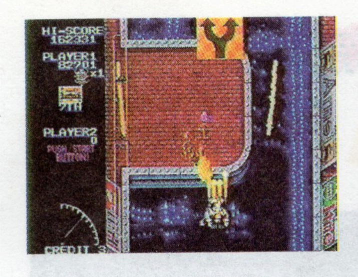
今次的敵人十分多，簡直就是一個空軍裝甲師團，除了一般的戰鬥機外，更有一些空戰用的機械人，亦有一些突擊用的戰艇會衝過來，它們都有一個共同的特點——就是會放出無盡的子彈。

巨大的空中要塞

此關的首領正是一架大型的空中要塞，它的攻擊力和防守力都十分強大，並不易對付。它的必殺武器就是會導向的冷凍激光，還有就是那些好象不需任何錢的子彈。儘量用多一些大彈吧，否則很難玩！











STAGE 6

KINGDOM GRANDPRIX（左方）

高速賽道一條

這是左方的最後一版，全版都是以高速賽道組成，而敵人和子彈自然是象下雨般的多。最要命的就是突然會有「S」彎出現，之後亦有一個一分為二的彎位，偶一不慎，分分種都會撞死。

死亡跑道

越跑越上之際，便會到達最後一段死亡之路，因兩邊都是電　，掂吓都死。所以有躲避敵人的攻擊之餘，更要小心碰電　；過了電　後，便是最後大佬。

半身的首領

這一版的最後大佬是一座半身的機械人，它先會用分身作攻擊，而那些分身亦會放出一些大如牛斗的子彈。分身攻擊完後，便輪到真身了，這時它會交替地用下列數種攻擊方法，大範圍爆彈、導向激光、全方位鐳射及子彈；擊破第一層後，敵人便會作出最後攻擊，它的手會放出連射機鎗。

YASHIKI OF NINJA（中間）

忍者砦

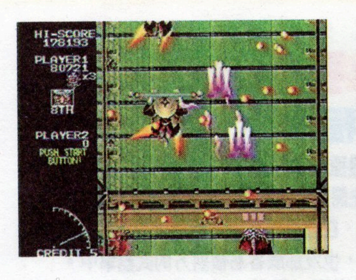
開始時有兩隊飛天的忍者隊，但只是鏢靶。之後會遇上一隻又一隻的獅子，這些獅子的攻擊範圍很闊，小心會被擊中。過了城門後，在兩邊的河中均有一些忍者躲在水中，小心被偷襲。

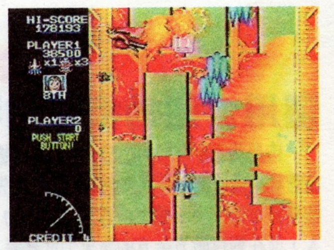
機關重重

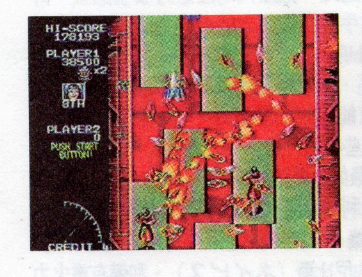
首先是在和室內的忍者軍團，他們是會不停地放手裏劍的，而且是用一擊脱離法，故此要小心一點；跟着便是和尚軍團，當他們揮棒時是會向四周發彈的；在到首領之前是會有被一些神像左右夾擊的。

忍者之王

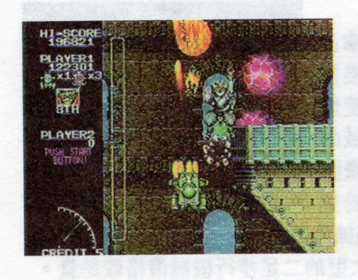
首領是忍者之王，他會先用兩邊火燚夾擊，這是很難避的。然後他會分身用大量手裏劍攻擊；之後他亦會分身幾次作攻擊的，不能大意。忍者之王死後，城砦會被大火燒去，你若不走便會被後面的大火燒死。

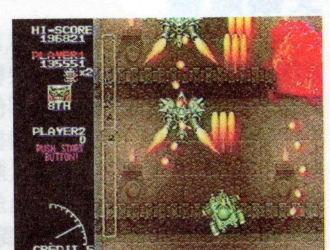


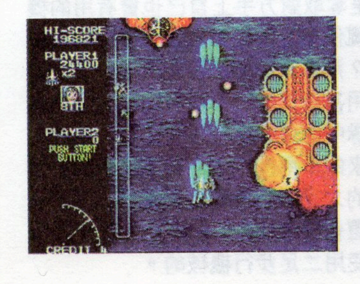


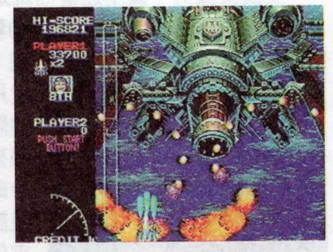












KOBOLDS TOWER（右方）

對方火力極猛

一開始時已有很多重型戰鬥機向你攻擊，其火力真的是很強；此外，有些地方是被掂蓋了，是會令你眼花瞭亂的。當行到一半時，便會有落石的警告，大家小心一點吧！

小心落石及導彈

走上一點，發覺到原來是有敵人在投石的，而且也有大量導彈奉送，繼續下去便會再有成群戰機侍候。出到宇宙後，會有數架太空船向你開火，攪掂便可以打大佬。

衛星基地

一樣的慣例，會有大量彈到處飛，還會放兩個彈囊作自轉式放彈，間中亦會放導彈攻擊和激光攻擊，由於基地很大，所以放多幾個大彈便可以將他消滅，從而完成了整個旅程。



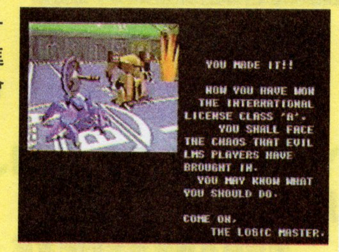
A級證書賽指南

PANDORA PROJECT

講師：赤木米奇子博士



經過過去兩課之後相信大家對在《PANDORA PROJECT》中編寫機械人程式的方法、過程和一些應用技巧都有了初步了解。現在，我們就要朝取得A級證書，得到LOGIC MASTER資格的路進發了。今次這一課，我會集中介紹地區賽、全國錦標賽和世界賽的各19隊，合共57隊對手，還會介紹多種在實戰會用到的程式，如補給程式、誘敵程式和簡單的團隊進攻程式。



總合要點

選用合適的機種和程式

這是個老生常談的話題，到底甚麼機種才適合呢？通常在每場比賽中，我們都會需要有幾種擔當不同角色的機種。首先需要一架機動力高，藏彈量大的機械，這種機械可能火力不夠，但憑着其機動力，往往可以在後方的重火力支援下殲滅敵人，而在對付敵方後方的重火力武器時，也沒那麼容易被對方的武器擊中。

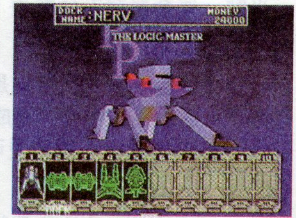
第二種是誘餌，它們的作用就是送死，把敵人的注意力吸引過去，好讓其他機械有時間接近敵人，或令對手忽視你後方的重火力武器，它也可以利用自己爆炸的爆風來削減敵機的HP，當然，它們身上的武器也是有用的。這類用途的機械最好是HP值夠高，或是移動速度高，武器方面雖然用途不大，但是火力較強的話，即使只能夠射一發也好，也是有幫助的。

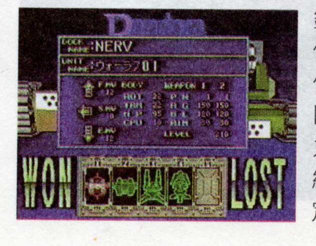
第三種就是後方的重火力支援。這些機械行動力不一定很高，但必須是可作全方位照準的武器才能發揮用，射程最好也要在200以上，這樣，就可以在對方進攻前，先削去對方部分力量，又或利用誘餌，在遠距離外快速消滅敵人。

開始比賽時，你手上會擁有三架機，一架是固定照準的凱碧（ホープベック）、第二架是使用全方位武器的尼比斯（ネイビス）、和備有重火力武器的艾拿士打（アイナスタ）。凱碧和尼比斯在機動力上很相似，但以使用全方位武器的尼比斯較佔優。不過，它們都是較昂貴的機種，行動力和火力跟它們差不多的，還有好些是較便宜的。選用較便宜的機種的話。當你在勝出之後發現想要的機體時，也可以放心跟人家交換。

而艾拿士打由於藏彈量太少，而射程又不夠遠，照準又慢，所以賣掉也不覺可惜。

大家可以考慮先賣掉一些機種來購買其他合用的機械。例如買座砲塔加一座補給塔，由於這類異形機種的LEVEL很低，它們加來的LEVEL比艾拿士打還要低，但無論照準能力、彈量和火力，都比艾拿士打好得多。

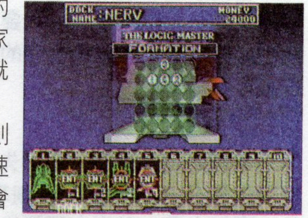




平價高機動力機種方面，履帶車禾拿士（ウォーラス）是個很好的選擇，因為以6600元便有那樣的性能，實在超值。

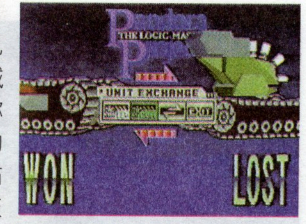
佈陣

作戰時，除了在選擇機種和編寫程式上下功夫外，怎樣安排機械的出擊位置也很重要。在大多數戰事中，略為調動一下機械的出擊位置，便可以轉敗為勝。佈陣的基本原則是火力低、或機種和前進程式都相同的機械應走在一起，以增強攻擊力，也可以起到隊形的效果，不過如果不是同一機種和使用相同前進程式的話，要讓走得快的走在前頭，以免大家撞在一起甚至後面的機械一進入射程就在前面的機械未走開前發砲。



假如火力大的機械就分開位置，否則很容易會擊毀自己的機械。通常，前進速度高的機械可以放後一點，因為很快便會追上去，相放，高速機放在前頭很容易會變成箭靶。砲塔最好放在靠邊的頂端，這樣一來可以先發制人。二來不會那麼容易誤中友機。

交換敵機



每次比賽勝利之後，你都可以拿己方隊中一架機械跟對方其中一架機械交換。這是非常重要的，因為即使你不打算使用那機械，只要你的機械的售價比對方的賣價便宜，也可以賺點錢，這對以後是非常有用的。由於交換機械的時候你不會知道對方的機械值多少錢，所以平時得對機械的價格多加留意，基本上，都是以大型的二足步行機械價格較昂貴。

交換機械另一個用途當然就是奪取對方手上自己也會有用的機械，因為很多有用的強力機械動輒便要花上二三萬元，哪來那麼多錢？那機械對你是否有用，取決於你使用甚麼策略，不過假如那機械不是你隊中的主力機械系列的話，那麼換回來的作用也不大。最要緊是留意強力的二足步行機械，因為在通過了A級證書賽後5場任務戰，大部分都指定使用二足步行機械的。

團隊作戰

並不是所有戰鬥都應該在一開始時勇往直前的，尤其是當對方是那種擁有長距離砲台在後方的隊伍的話，所有可移動的機械便應時忍耐，待對方走過來時以砲塔把對方的所有移動機械消滅，然後才一齊衝上前去，趁對方集中攻擊其中一隻機時，另一隻機便可乘虛而入。

發出團隊出擊訊號的，通常是隊中不太活動的機械，因為它們所剩下的CPU時間較多，而發出團隊出擊訊號的方法，本章以後的實用程式介紹中便會到。

57隊對手資料和基本作戰指引

當你認為你的隊伍經已完善的時候，就可以踏出取得A級證書的路。以下的陣容是筆者所慣用的最早期設定，當然，這陣容會隨着所得來的機種的增強而改變用機，但大致上的陣式是不變的。

主力：履帶車禾拿士（ウォーラス）×2
後衛：砲塔山煞（センザン）
補給：固定補給站雲瑞（ウンスイ）
後備：凱碧（ホープベック）×1

圖例

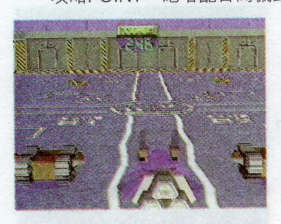
近——使用近程武器（100以下）
中——使用中程武器（200以下）
遠——使用遠程武器（200以上）
定——固定照準
範——範圍照準
全——全方位照準
二——二足步行型
多——多足步行型
履——履帶型
車——車輛型
飛——飛行型
滑——滑行型
砲——砲塔
補——補給站
司——司令塔

地區賽（LEVEL限制：800）

RANK 19 ハビトュエール

洛蒙特2（ローモンド2／HP95／中全履）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器





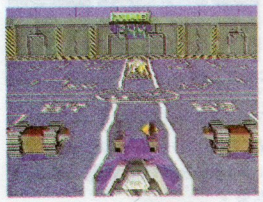
RANK 18 フェルミンデルント

古爾（クイ／HP45／遠全多）×2
攻略POINT：砲塔

RANK 17 レットマムシゴル

凱碧（ホープベック／HP60／中定多）×2
攻略POINT：砲塔



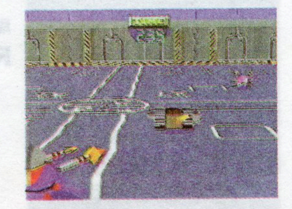


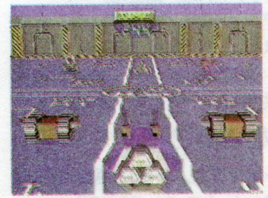
RANK 16 パンチングガイ

食蟻獸（アントイーター／HP115／近固二）×1
攻略POINT：砲塔

RANK 15 YAWATTY

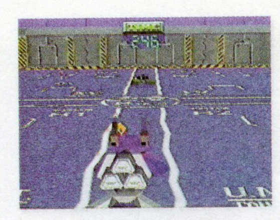
史高達（スコルダー／HP55／中範履）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器





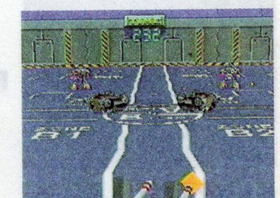
RANK 14 アイザックリターンズ

碧力古（ピンレッグ／HP30／中全多）×1
狄西度（テイサイド／HP50／中全多）×1
碧維（ピーウィー／HP60／固中履）
攻略POINT：砲塔



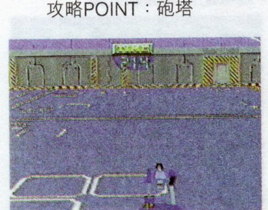
RANK 13 とんてけボッチー

科基（フロッキー／HP45／中固滑）×1
阿柏田（アバディーン／HP45／中全滑）×1
攻略POINT：砲塔



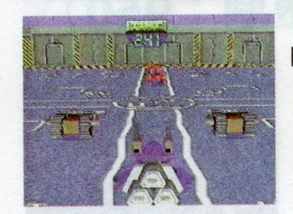
RANK 12 ダンシングバンヘッド

平頭（バンヘッド／HP100／中範二）×2
攻略POINT：砲塔



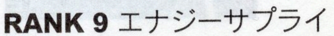
RANK 11 タイニータイニー

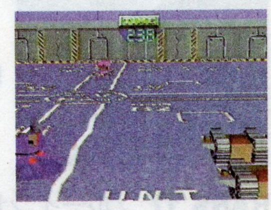
微行者（タイニーウォーカー／HP55／中固二）×2
攻略POINT：砲塔



RANK 10 マーティアン

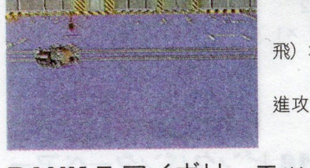
鈍牛（ダルオックス／HP60／遠範多）×1
布力斯（ボウネス／HP95／中範二）×1
攻略POINT：砲塔配合左右夾攻





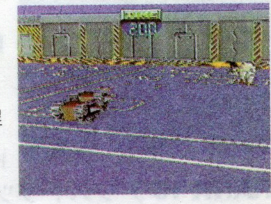
RANK 9 エナジーサプライ

史高達（スコルダー／HP55／中範履）×1
方塊隊員（キュービクル／HP45／近全補）×1
攻略POINT：砲塔



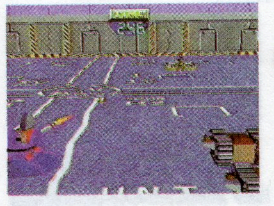
RANK 8 ロビンズフェザー

碧多洛連（ピトロックリー／HP35／中全飛）×3
攻略POINT：高機動武器列成一直行隊形進攻



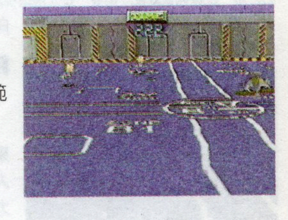
RANK 7 アイボリーエッグス

蛋人（エッグマン／HP75／中範二）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器及螺旋程式



RANK 6 アステニッシュ

紅蚊（レッドモル／HP55／長全飛）×2
攻略POINT：砲塔；應換回來



RANK 5 チーム. ドライアード

鼓行者（ドラムウォーカー／HP60／中範二）×2
攻略POINT：砲塔

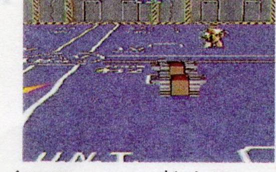
RANK 4 アンファル

洛蒙特2（ローモンド2／HP95／中全履）×2
史凌柏（スレインポット／HP20／近全補）×1
攻略POINT：砲塔配合任何可移動機械

RANK 3 TWINS

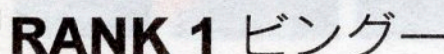
平頭（パンヘッド／HP100／中範二）×2
攻略POINT：砲塔

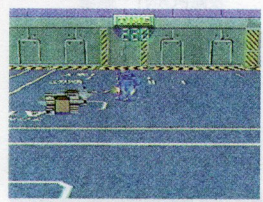




RANK 2 イエローニードルス

碧哈布（ビーハイブ／HP85／長全履）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器





RANK 1 ビングー

保達士（ブルータス／HP165／近固二）×1
奧古尼（オークニー／HP80／中全履）×1
攻略POINT：砲塔攻擊對付履帶車，之後發訊號指揮重火武器出擊，配合砲火支援。

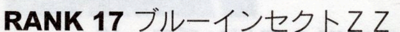


錦標賽（LEVEL 限制：950）

RANK 19 ギガランナー

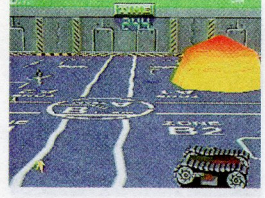
基加迪斯（ギガンテス／HP120／中範二）×1
阿里基達（アリゲーダー／HP45／長固滑）×1
攻略POINT：砲塔配合誘餌；可換基加迪斯回來。





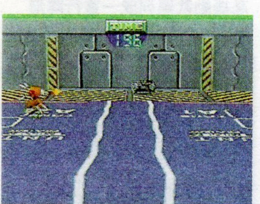
RANK 18 ストロングB

沙巴（ザッパー／HP45／長範二）
史邁靈（スマイリー／HP165／中範二）
攻略POINT：砲塔；應換史邁靈回來。



RANK 17 ブルーインセクトZZ

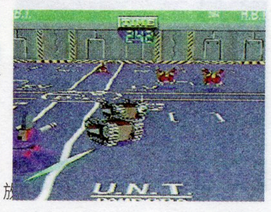
賓煞士（ベンザンス／HP25／中固飛）×2
葛禾路（コーンウォール／HP25／長固飛）×1
攻略POINT：砲塔





RANK 16 ピンクパンターベアー

瑪士安（マーシアン／HP105／長範二）×1
尼比斯（ネイビス／HP65／中全多）×1
攻略POINT：先以高機動武器來削弱對方的HP，再用砲塔消滅對手。



RANK 15 アウストリッチ アオホ

拿普達（ラプター／HP55／長固飛）×2
士必達（スピッター／HP20／長全砲）×1
攻略POINT：放棄補給，以一隻HP較高的機械作之字形前進作餌，吸引所有敵機的注意力，另一部高機動性武器要在對方第一架機械被毀後才出發，在先前出發的高HP機械掩護下向遠方的砲塔進攻，放出後應換對方的飛行砲回來。



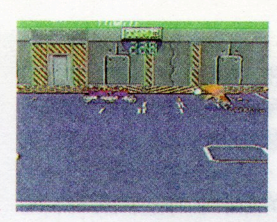
RANK 14 スチューピッドボーイズ

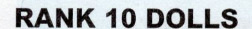
班高2（バンゴール2／HP105／長全履）×2
攻略POINT：放棄補給，以先前得來的飛行砲來作餌，吸引並削弱離砲塔較遠的敵人。較近的敵人就用一架高機動力的機械作餌，以砲塔要集中火力攻擊。勝出後應換取對方的戰車回來。



RANK 13 オルガ　ロマノフ

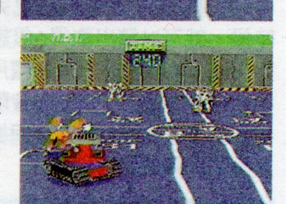
歐路斯卡（アウルシーカー／HP85／中全車）×2
攻略POINT：以砲塔、拿普達和班高2組成一隊，拿普達在一旁作餌，其他作砲火支援。





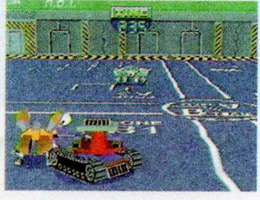
RANK 12 シチレージング

艾斯多拉（エストラ／HP30／中全車）×2
攻略POINT：單以重型砲車和飛行砲便可，進行螺旋式進攻。



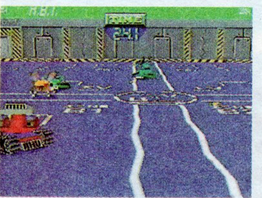
RANK 11 BASMOTELRIC

艾赫特（ハイハット／HP45／長全多）×1
碧力古（ピンレッグ／HP30／中全多）×1
午餐盒（ランチボックス／HP200／中固履）×1
攻略POINT：重砲車、飛行砲、砲塔個別攻擊



RANK 10 DOLLS

小班尼（リトルバーニィ／HP95／中範二）×2
攻略POINT：重砲車、飛行砲

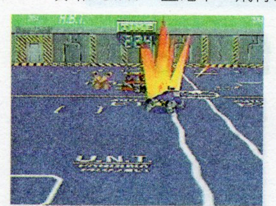


RANK 9 エメラルドナイブス

史汀格（スティンガー／HP75／近範滑）×2
攻略POINT：重砲車、飛行砲、砲塔後援

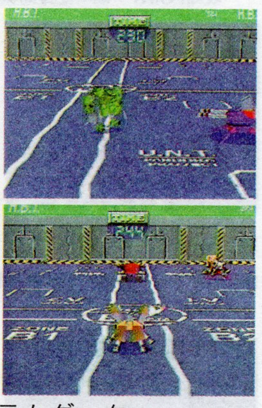
RANK 8 エレフィン（II）

拆網者（ネスホッパー／HP90／中範多）×2
攻略POINT：重砲車、飛行砲、砲塔後援



RANK 7 エナミ

飛車手（ストライダー／HP80／中全車）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器

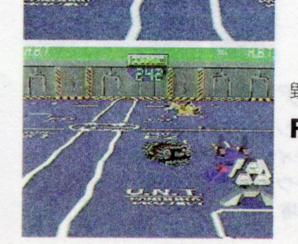


RANK 6 ダブルブル

保達士（ブルータス／HP165／近固二）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器

RANK 5 フレームアタックII

午餐盒（ランチボックス／HP200／中固履）×1
加斯丹迪（カシュタンティ／HP60／長全二）×1
史凌柏（スレインポット／HP20／近全補）×1
攻略POINT：以砲塔發出指令，待中間的戰車被擊毀後其他高機動力機械才一起出擊；勝出後應換對方的加斯丹迪回來。



RANK 4ドラムダック

鴨男（ダックマン／HP110／長範二）×1
鼓行者（ドラムウォーカー／HP60／中範二）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器；勝出後應換對方的鴨男回來。

RANK 3アルザスローデンヌ

海灣守護者（ベイキーパー／HP55／中全車）×1
山煞（センザン／HP30／遠全砲）×1
洛汀（ローデン／HP25／中全砲）×1
雲瑞（ウンスイ／HP60／近全補）×1
攻略POINT：以砲塔發出指令，待戰車被擊毀後其他高機動力機械才一起出擊，左右夾攻。

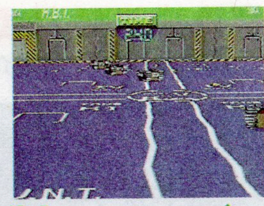
RANK 2いなざわのほし

斧（スピートアックス／HP60／遠全車）×1
戈煞（コルサック／HP160／遠全履）×1
攻略POINT：砲塔

RANK 1 BATTLELINER

禾拿士（ウォーラス／HP95／中範履）×3

攻略POINT：砲塔配合高機動武器



世界賽（LEVEL限制：1100）

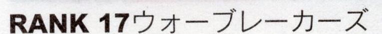
RANK 19 ハットビーイズ

保瑪斯（ボーンマス／HP185／遠固履）×1
艾赫特（ハイハット／HP45／長全多）×1
攻略POINT：高機動武器作餌，砲塔配合砲擊



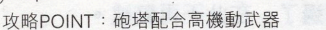
RANK 18 ゲット ユー ロスト

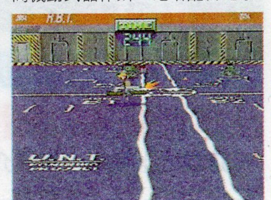
葛禾路（コーンウォール／HP25／長固飛）×2
保瑪斯（ボーンマス／HP185／遠固履）×2
攻略POINT：高機動武器作餌，砲塔配合砲擊



RANK 17ウォーブレーカーズ

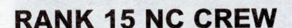
馬里古（マレイグ／HP75／長全車）×2
達古勒史博爾（ダグラスボーイ／HP55／中全車）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器





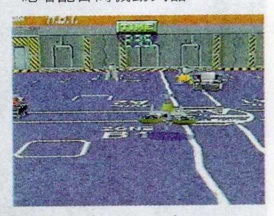
RANK 16 チーム ジョー グース

雲瑞（ウンスイ／HP60／近全補）×1
基加迪斯（ギガンテス／HP120／中範二）×1
史切林行者（シュツルムウォーカー／HP65／中範二）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



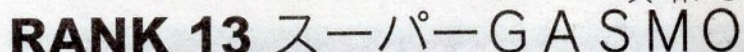
RANK 15 NC CREW

平頭（パンヘッド／HP100／中範二）×2
午餐盒（ランチボックス／HP200／中固履）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



RANK 14 ラビットハンター

雲瑞（ウンスイ／HP60／近全補）×1
加斯丹迪（カシュタンティ／HP60／長全二）×1
PIT JUMPER（ピットジャンパー／HP40／中範二）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



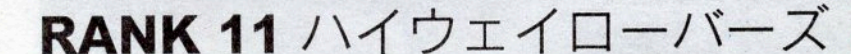
RANK 13 スーパーＧＡＳＭＯ

午餐盒（ランチボックス／HP200／中固履）×1
拆網者（ネスホッパー／HP90／中範多）×1
古利修拿（クリシュナ／HP75／長範滑）×1
攻略POINT：高機動武器作餌，砲塔配合砲擊



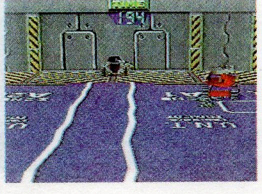
RANK 12 おのころ

愛拿（エイラ／HP130／中範二）×1
艾班爾迪（アーバンイエティ／HP125／中範二）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



RANK 11 ハイウェイローバーズ

索羅士（ソロス／HP／長全車）×2
也多比亞（ヤクトベア／HP115／長全車）×1
攻略POINT：以一架HP高的機械作誘餌令對方中間的砲擊手耗盡子彈，然後高機動力的機械來加入。



RANK 10 ロータリープレッシャー

勒軍（ラクーン／HP85／中全車）×2
攻略POINT：砲塔中置，以一架高HP的機械作餌吸引敵人，另一邊以砲車殲滅敵方其中一機。

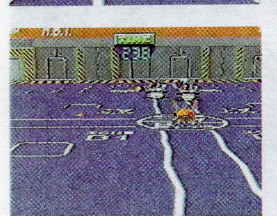
RANK 9 ジンク ダガーズ

閃雷沙波連（ライトニングジャベリン／HP40／近固滑）×4
攻略POINT：中置砲塔配合高機動武器



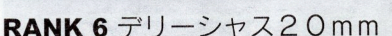
RANK 8 エキゾチックジャパン

午餐盒（ランチボックス／HP200／中固履）×1
愛拿（エイラー／HP130／中範二）×1
達古勒史博爾（タグラスボーイ／HP55／中全車）×1
攻略POINT：中置砲塔配合高機動武器



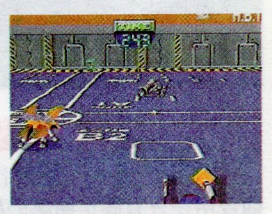
RANK 7 セブンスディザスター

方塊隊員（キュービクル／HP45／近全補）×1
班高（バンゴール／HP105／長全履）×2
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



RANK 6 デリーシャス２０ｍｍ

勒軍（ラクーン／HP85／中全車）×1
平輪（ペインウィール／HP75／中範車）×1
波布斯之箱（ボブズボックス／HP40／近全補）×1
攻略POINT：砲塔配合高機動武器



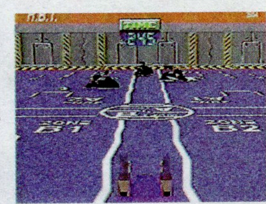
RANK 5 ツインシケイダー

STAR LINK（スターリング／HP95／長全滑）×2
攻略POINT：中置砲塔配合高機動武器



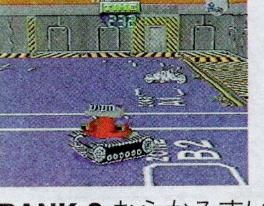
RANK 4 ブラックシケイダー

STAR LINK（スターリング／HP95／長全滑）×3
攻略POINT：中置砲塔附補給，配合高機動武器



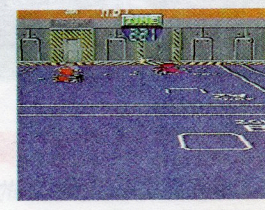
RANK 3 ヘルズウインド

快速戰斧（スピートアックス／HP60／遠全車）×2
攻略POINT：砲塔附補給，配合飛行武器



RANK 2 むらかみすいぐん

貓魚（キャットフィッシュ／HP45／遠全車）×2
鈎魚（クロウフィッシュ／HP130／遠全履）×1
攻略POINT：砲塔附補給，配合飛行武器



RANK 1 むらかみざんべいたい

禾拿士（ウォーラス／HP95／中範履）×2
愛古尼（オークニー／HP80／中全履）×2
洛蒙特（ローモンド／HP35／中全砲）×1
攻略POINT：放棄大砲，全部以高機動機種對付。





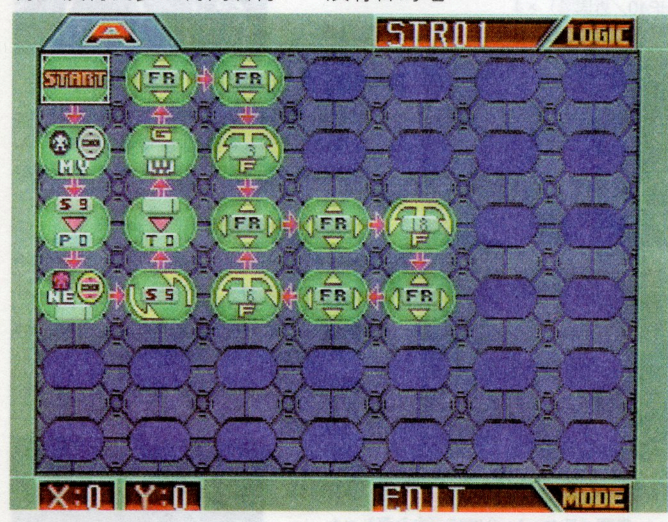


實戰程式參考

移動程式

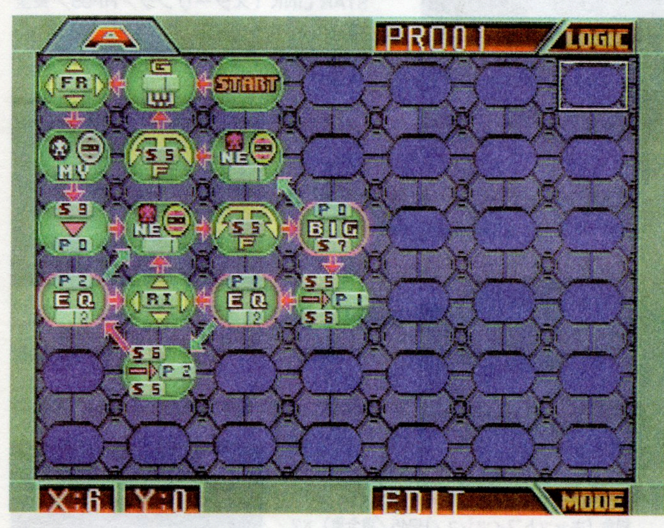
之字型前進程式（STR01）

這其實是個用來餌誘敵人的程式，當它一旦實行之後，除了最初朝敵人前進和轉右3 SECTOR外，便會進入一個迴圈，向左轉90度行兩步，再向右行……沒有目的地。



迴避程式改良型（PRO01）

這個程式是第一課時作為練習的迴避程式TEST9的改良型，適合用在只有固定照準的機械身上。首先，它的攻擊部分已給刪除，程序簡化了以節省CPU時間，而測試敵人的程序也從以前先檢查後面改為先檢查前面，以作出更快的反應。

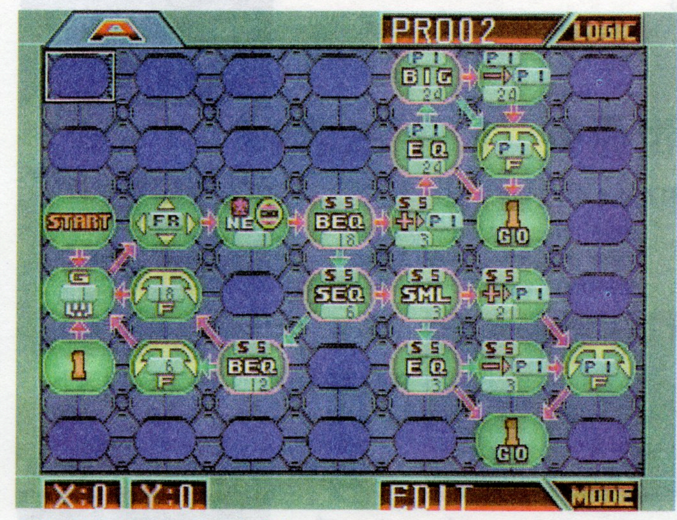


固定照準武器單發系統（GUN01）

這個程式是GUN02B的變種，因為砲身固定了，所以它刪去了轉動砲身來瞄準敵人的程序，直接進入照準的部分。而由於這是預備給重型武器使用，所以只設計成單發，要變成連發的話只要將GUN02B的開火部分抄過去便可。

螺旋式迎擊程式（PRO02）

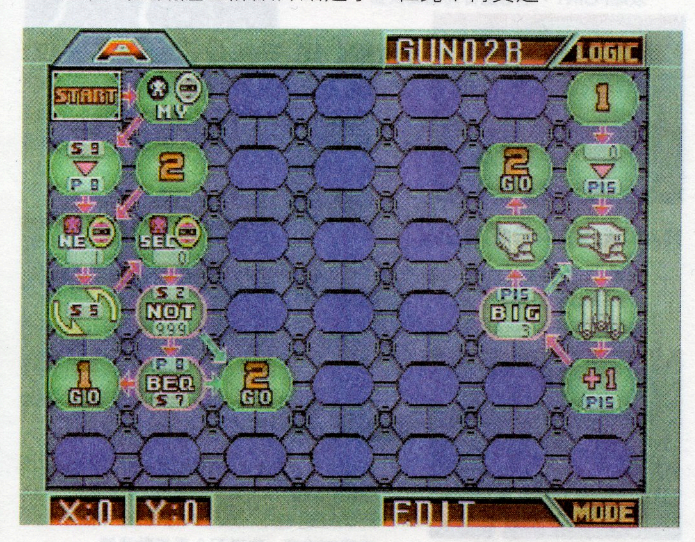
這程式上期經已詳細介紹過了，在此不再贅述。

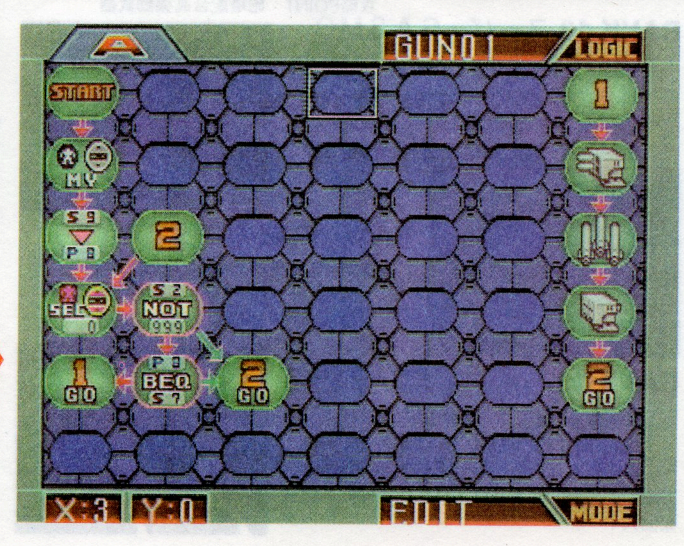


武器管制系統

基本連發系統附照準程序（GUN02B）

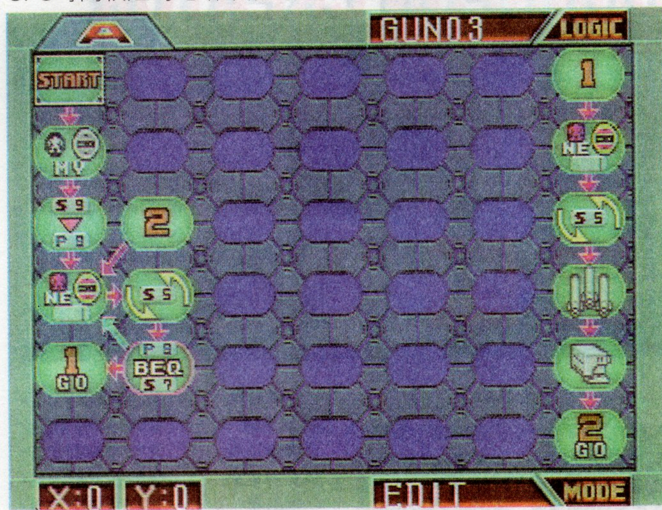
這程式上期經已詳細介紹過了，在此不再贅述。





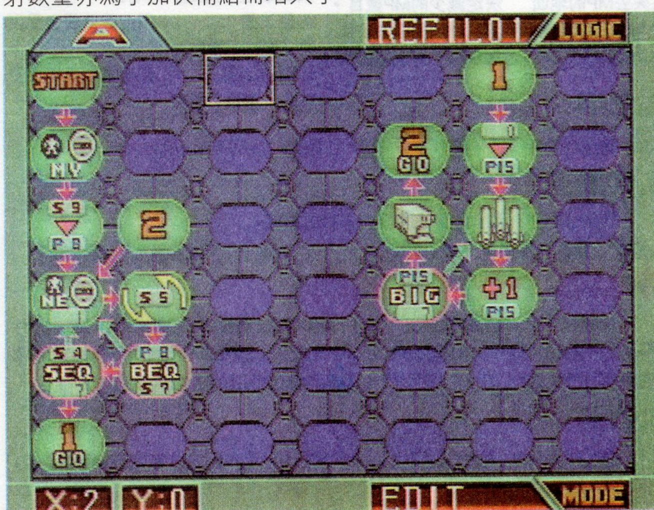
重火力武器單發系統（GUN03）

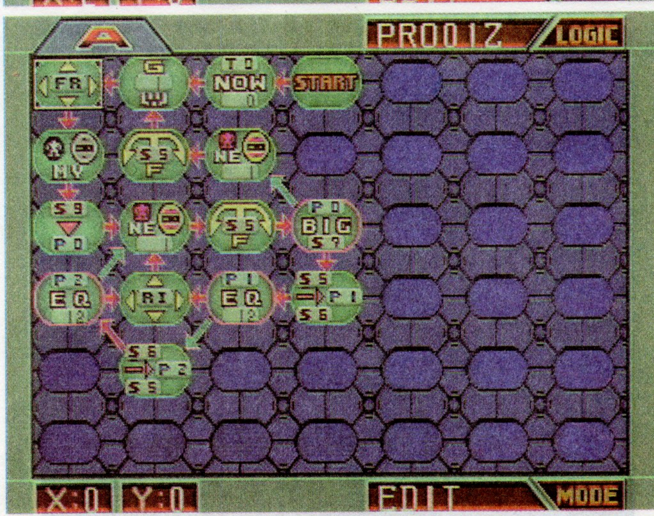
這個程序跟GUN01最不同的地方是它不用消耗CPU時間較多的照準程式，而改在開火程序前加入普通的索敵迴轉部分，對於CPU時間較短的砲塔來說，這可能較為適合。



補給系統（REFIL01）

這程序改編自一個沒有照準程序的簡單射擊程式，它加入了找尋最接近的友機的指令，和測試友機藏彈量（S4）的指令。而連射數量亦為了加快補給而增大了。





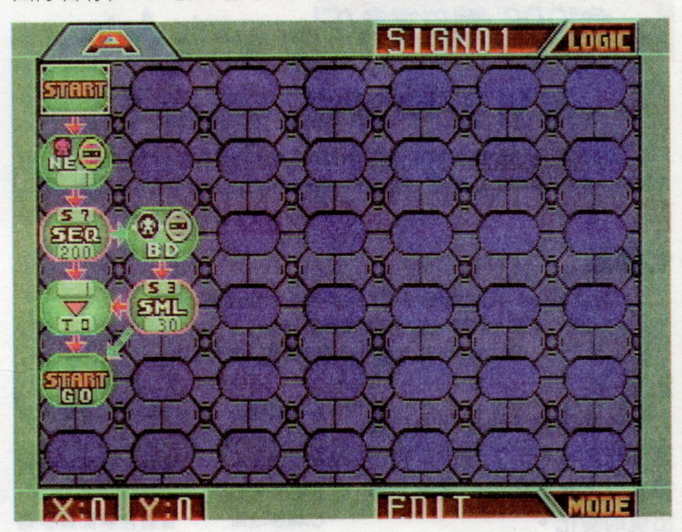
簡易團隊進攻程式

這三個程式是專為團隊作戰而編寫的，分為發訊和受訊兩部分。

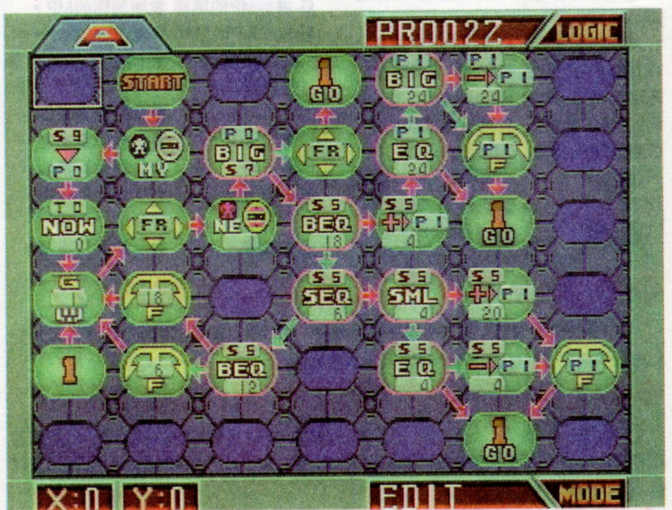
發訊程式範例（SIGN01）

發訊的程式其實是根據實際情況而變化的，你可能需要為個別不同的情況而重新編寫。但有一點是所有發程式都有的，就是向團隊暫存區寫入數值，而接收程式就要不停監察那個團隊暫存區的數值有變化的時候，才作出適當反應。

這裏的示範程式，是以兩個條件來決定發出出擊命令的，一是常最接近的敵人已進入20米警戒線，另一是當讓機的HP低過30時，它就會把團隊暫存區T00中的數值改為1，當大家在檢查團隊暫存區T00發現它等如1時，就是出擊的時候。



團隊戰用螺旋式迎擊程式（PRO02Z）



團隊戰用迴避程式（PRO01Z）

這兩個程式為了接收團隊出擊指令，都在實際行動開始之前，加入了NOW指令，等到團隊暫存區T00不是0的時候，才正式開始執行程式。



你喜歡中怎樣的陷阱？

陷阱是任何RPG也會有的要素，特別是在3D迷宮型的RPG裏面，中陷阱更是家常便飯（！？），雖然是有點自虐的感覺，但遊戲中的陷阱全部也是要由你自己設計出來的……

設定陷阱時需決定的6個項目

1.種類

需要再從「壁」或「床」這兩個選項中選擇。主要用途是決定開動陷阱的方法。

A.壁　當主角碰上牆壁時便會開動的陷阱。
B.床　當主角在該格地面上經過時便會開動的陷阱。

2.效果

會按照你所設定的陷阱種類，而各有不同的效果可供選擇。以下是各種型的效果及會出現的變化。

壁類陷阱效果

A.看不見的牆壁　會妨礙前進的透明牆壁。
B.可通過的牆壁　雖然看上去是有牆壁但卻可通過。
C.增加錢的牆壁　可令錢的數目增加。
D.增加HP的牆壁　可令HP的數目增加。
E.增加MP的牆壁　可令MP的數目增加。
F.失去MP的牆壁　會減少你的MP。
G.增加EXP的牆壁　可增加EXP（經驗值）。
H.魔法壁　會受到魔法的效果。
I.扉　撞上去便會開啟的門。
J.出現壁　通過後便會有牆壁出現。

床類陷阱效果

A.回轉地面　會強制改變你的前進方向。
B.滑腳地面　會強制改變你的站立位置一步。
C.轉移地面　會將你瞬間轉移到其他地點。
D.魔法地面　會令你受到魔法的效果。
E.增加錢的地面　會增加你手上的錢。
F.增加HP的地面　會增加你的HP。
G.增加MP的地面　會增加你的MP。
H.失去MP的地面　會減少你的MP。
I.增加EXP的地面　會增加你的EXP（經驗值）。
J.吊輪　會令你受到損傷。
K.陷阱洞穴　會令你受到損傷。
L.落下物　會令你受到損傷。
M.彈簧地面　會令你受到損傷。
N.劇毒地面　會令你受到損傷。
O.飛出物　會令你受到損傷。

◆設置看不見之牆壁時需注意的地方

「看不見的牆壁」雖然不能用移動通過，但攻擊卻是可以通過它的，而且怪物和你都同樣可以在這種牆壁的兩邊互相攻擊的。

◆設置可通過之牆壁時需注意的地方

當你在「可通過之牆壁」另一方設置了寶箱的時候，若是背後有怪物出現，你便會因為沒辦法向前後方移動而令遊戲無法繼續，所以最好在可通過之牆壁內設置一空間去放置寶箱，以免出現上述的問題。

◆陷阱的解除方法

當製作道具或魔法/行動時，你是可以將效果設定為「陷阱解除」的，這樣，只要在陷阱的前面使用該道具、魔法或行動，便能將陷阱解除了。

3.「值」、「方向」或「魔法」

這裏會出現的項目名字，會隨着你所決定的陷阱效果而出現「值」、「方向」或「魔法」這三種變化的。

迷宮創造課程第二講

迷宮創造者
DUNGEON CREATOR

TEXT：J.J



需要設定「值」的場合

A.增加錢的牆壁　決定增加的錢的數目。
B.增加HP的牆壁　決定增加的HP數目。
C.增加MP的牆壁　決定增加的MP數目。
D.失去MP的牆壁　決定減少的MP數目。
E.增加EXP的牆壁　決定增加的EXP數目。
F.增加錢的地面　決定增加的錢的數目。
G.增加HP的地面　決定增加的HP數目。
H.增加MP的地面　決定增加的MP數目。
I.失去MP的地面　決定減少的MP數目。
J.增加EXP的地面　決定增加的EXP數目。
K.吊輪　決定所受的損傷數值。
L.陷阱洞穴　決定所受的損傷數值。
M.落下物　決定所受的損傷數值。
N.彈簧地面　決定所受的損傷數值。
O.劇毒地面　決定所受的損傷數值。
P.飛出物　決定所受的損傷數值。

需要設定「方向」的場合

A.回轉地面　決定改變面對方向時的方向。
B.滑腳地面　決定改變位置時的方向。

需要設定「魔法」的場合

A.魔法壁　碰上牆壁便會受到的「魔法」種類。
B.魔法地面　通過該地面便會受到的「魔法」種類。

4.名字

輸入方法和該定其他項目時大同小異，較詳細的方法可參考上期。

5.作動後

決定這陷阱一旦被作動後會變成怎樣的狀態。

A.消失　作動一次便會消失的陷阱。　B.留下　可以不限次數作動的陷阱。

◆製作不能開啟的門

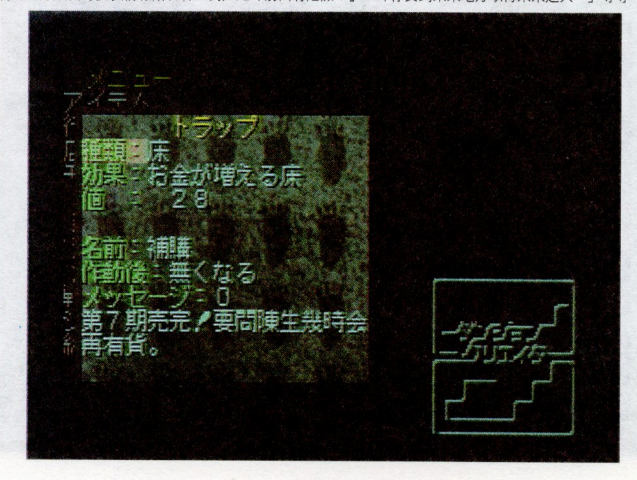
若你將陷阱「扉」的作動後狀態設定為「留下」的話，那麼便會製作出不能被開啟的門。這時只要你先同時設定一件有着「陷阱解除」的「特殊效果」的道具、魔法或行動然後在這門前使用，便可製造出需要特殊方法才可將門打開的效果。至於若是你想製作只要一碰便能開啟的門，則可將作動後的效果設定為「消失」。

6.信息

碰上這陷阱時會在畫面上顯示的文字。輸入方法和輸入名字時相同，最多可輸入20個文字。

◆活用陷阱來提供情報

若是你在設定陷阱的效果時設定效果為「無效果」的話，那麼是可以製作一個只有文字顯示的陷阱，利用這方法便可提供情報給玩者，例如是「前面有危險！」、「你要到某某地方取得某某道具。」等等。





你那一個是怎樣的迷宮？

為了能令玩者有一個較明確的意識，所以設定項目中有着「迷宮」這個項目，作用是給大家決定自己創作出來的遊戲是以甚麼為目的，另外亦可設定OP或ED的文字。

設定迷宮時需決定的7個項目

1.爆機條件

即是你所設計的這個遊戲的目的，要如何才能爆機，至於條件則可分為以下4類……

A.打倒怪物　　以打倒怪物為目的。
B.取得道具　　以找出道具為目的。
C.救出〇〇〇　　以打倒怪物，救出被捉住的人為目的。
D.到達終點　　以找出終點為目的。

2.條件1／條件2

若你所選的「爆機條件」為「打倒怪物」、「取得道具」或是「救出〇〇〇」的話，那麼便要再進一步設定條件1及條件2。簡單來說，這裏便是要你將爆機的條件再詳細一點設定為「幹過了甚麼後再幹甚麼」。

◆選擇了「打倒怪物」時

條件1　　在這裏決定打倒指定的怪物後會即時爆機還是需要再走到指定的終點才能爆機。
條件2　　在這裏決定條件1裏面指定的怪物（首領），但必須先在「怪物設定」的項目中設定了才可。

◆選擇了「取得道具」時

條件1　　在這裏決定取取得指定的道具後會即時爆機還是需要再走到指定的終點才能爆機。
條件2　　在這裏決定條件1裏指定的道具，但必須先在「道具設定」的項目中設定了才可。

◆選擇了「救出〇〇〇」時

條件1　　在這裏決定你所要救的人物。選擇時會出現一個人物一覽表，各位可選出自己所喜歡的來用。
條件2　　在這裏決定捉住了條件1設定人物的怪物是甚麼，但必須先在「怪物設定」的項目中設定了才可。

在以上的組合下，這作品所設計出來的遊戲，其實是可以有6種爆機條件的設定的……

- 打倒特定怪物後爆機。
- 打倒特定怪物後再走到終點而爆機。
- 取得特定道具後爆機。
- 取得特定道具後再走到終點而爆機。
- 打倒特定怪物後，救出〇〇〇而爆機。
- 走到終點而爆機。

3.爆機回合數目

這裏可決定你要在多少時間之內爆機。若是將這裏的數目設定為0的話，則表示這遊戲是不會有時間限制的。

4.貨幣單位

若是限死了遊戲中的錢一定要叫做金幣，未免有點沉悶，所以生產商親切地準備了這一個選項，利用一般輸入名字的方法，你可以將遊戲中貨幣單位的名字更改，例如若是將這裏改為「港元」的話，那麼在打倒怪物時便會出現「取得20港元」之類的對白。

5.制作者名

辛辛苦苦製作了整個遊戲出來，當然希望留下一個小小的名字了。在這裏輸入的名字，將會於爆機後顯示出來，但就只限於輸入英文字或數字。

6.SAVE場所

你可在這裏決定遊戲中那些地方是可以SAVE的……

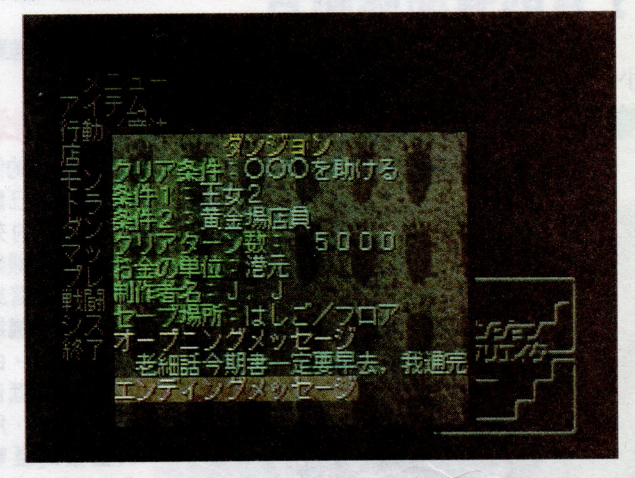
A.梯子　可在使用梯子移動到其他層數時SAVE。當GAMEOVER的時候，則會從上次SAVE了的層數再開始。

B.全層　可在迷宮內的任何地方SAVE。若GAMEOVER的話，則會從上次SAVE的地方再來過。

C.梯子／全層　　可利用以上的兩種方法來SAVE。GAMEOVER的時候，會從上次SAVE的地方再來過。

7.OPENING文字／ENDING文字

決定遊戲在開始及結束時會出現的文字信息。每一段各可最多輸入18字×5行的內容，至於輸入方法則和輸入其他文字時相同。



製作主角

這裏所製作的就是遊戲中的你（主角）在遊戲裏面的初期狀態。除了可決定初期裝備外，你亦可設定等級提升的方法。

設定主角時需決定的6個項目

1.性別

雖然性別不會對遊戲的進行或數值有所影響，但卻會在觀看主角的樣子時明顯地看到這位主角是「男」還是「女」。

2.成長

設定主角時共有兩種類型的成長選項需要決定，首先需決定的「成長」，是影響升級時整體能力提高的速度的……

A.按LV有比例地提高　　能力上升的速度在整個遊戲中都有着一定的比例。
B.在LV後半提高　能力在遊戲的前半提高不多，後半則會提高得較快。
C.在LV前半提高　能力在遊戲的前半提高得較快較多，到了遊戲後期則沒有太大的提升。

3.成長類型

雖然遊戲中主角只有一人，但在能力提升的方式上則可從以下的三種類型中選擇。

A.戰士型HP、攻擊力提高得較快，MP及敏捷度則會較低。
B.盜賊型敏捷度會提升得很高，但HP、攻擊力則會較低。
C.魔法使型　　MP值會相當高，但在HP、攻擊力及敏捷度方面都會較差。

4.裝備

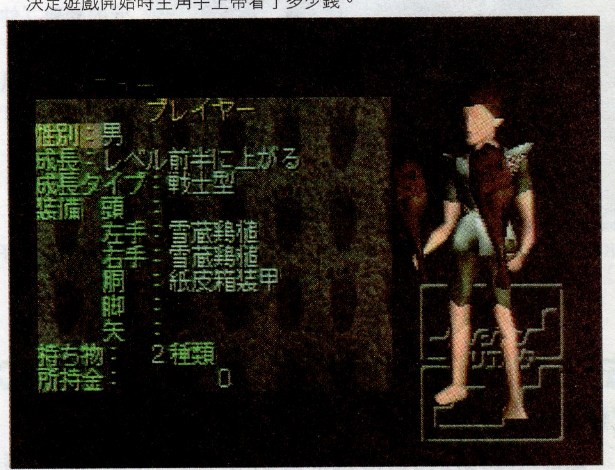
各位可在這裏決定遊戲開始時主角手上的裝備。可裝備的部份分為「頭」、「左手」、「右手」、「胴」、「腳」、「箭」，但必須先行在「道具設定」的項目中設定了才可。

5.所持物品

決定主角在遊戲開始時手上帶着哪些道具，但必須先在「道具設定」的項目中設定了才可。

6.所持金

決定遊戲開始時主角手上帶着了多少錢。



下期我們會最後講到圖版的製作方法及如何進行戰鬥測試，另外亦會介紹一下在下自行製作的小型3D RPG給大家……

平、靚、正打機組合！

HYPER AV 遊戲 FANS 俱樂部

四萬港元仲有我！

發燒友個友呀！友好個好呀！好鬼平個平呀！平靚正個正呀！正GAME個GAME呀！GAME PLAYERS個……呀。上期自己整咗個咁勁嘅打機發燒友專欄，睇完都覺得個人充滿了奮鬥心，我大個仔一定要整番套咁嘅組合……（發夢無咁早），但當我一想到有番咁上下地方先可以安置到咁嘅組合……都係無謂喇！由於上次個球場實在太大，隻飛龍個天空實在太遼闊，返到屋企足足有一個星期唔敢打機，買咗隻《卡通賽車2》都唔知點算，忽然想起一位都幾超級嘅遊戲機迷，一位打機打咗十幾年的大朋友——丁官。此君的組合都頗有睇面㗎！但價錢並唔係天文數字，起碼一般讀者都應付得起而效果也十分不俗。

丁官的有品味組合

文：李迪偉

請看圖（一），丁官的打機天地就在他的主人房內，麻雀雖小，但絕對五臟俱全，我們就為這個小天地來個解剖吧！

喇叭——KEF CODA 7：千七元有找

來自英國的KEF 喇叭仔，由於靈敏度達90dB之高，所以用一般的低輸出擴音機已能展現不俗的效果，而且中頻好靚；除了聽音樂外，用來打機原來都極之正，由於聲箱採用低音反射式設計，所以低頻的量較多，打機就更能得到震撼的效果，再加上一對灌滿沙、重四十多磅、價值二千元的腳架（仲貴過喇叭）！令CODA 7喇叭發揮更超卓的水準。



◆KEF的CODA 7喇叭仔，擁有厚潤的中音及強勁的低音（相對於喇叭仔來說），都只賣仟多元，可說是HI-FI中的異數

左下方的天龍環繞聲擴音機：AVC-2020G：約四千元。

這部天龍SURROUND AMP是CODA 7喇叭的原動力，舊是舊一點，不過勝在力水好，丁官也有換機的打算；而他的PLAYSTATION 與SATURN的聲音輸出均駁在這部擴音機上，再由CODA 7盡情演繹，而影像出力呢？丁官當然不會馬虎的了。



◆每一件器材都安放得十分好，而且十分穩陣

ROOMTUNE VIDEO架：八千元

你咪睇輕這個兩尺高的音響架，用一個人的力量是很難移動的，而這個架最特別之處每一塊層板都可作上下移動及調校水平，所以讀者可以見到每一件器材均有一個極FIT的「藏身之所」。



◆想當年曾經叱吒一時的AV SURROUND AMP，由於其力水充足，不少喇叭仔都被它推得虎虎生威，現在推CODA 7簡直是不費吹灰之力



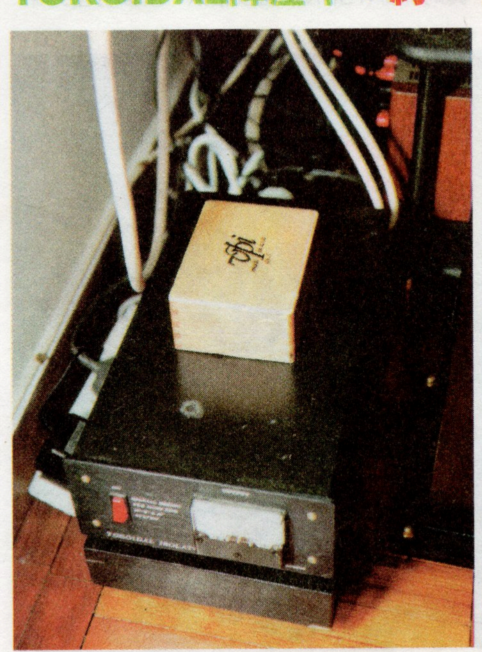
SONY 34吋PROFEEL PRO監察器：約萬五元

丁官的監察器已買了好一段日子，在這幾年他雖然試過不同的大監察器，但他仍是喜歡這部SONY的PROFEEL PRO，無論層次的鮮明度、解像度、清晰度至到外觀，PROFEEL PRO都給人愛不釋手的感覺。

SONY的S→RGB CONVERTER——YR-421：約八佰元

這件編號YR-421的SONYRGB轉換器絕對是每一位次世代FANS的恩物，例如丁官的SONY 34吋監察器只得一組RGB輸出，但多部器材均設有RGB（包括SATURN及PLAYSTATION），試問又點夠用呢？這部S→RGB CONVERTER此時便大派用場了，例如PS及SS便改由以S-VIDEO線作輸出，然後接駁到DENON的SURROUND AMP處，再經YR-421變為RGB訊號直接傳入監察器機中，畫面百分百是三原色的效果。

TOROIDAL降壓牛：約一千元。



◆一隻表現得很穩定的220V→110V降壓牛，放在上面的VPI磚可令其更出色

由於PS、SS、DENON影碟機、SONY VIDEO-CD機及S-VHS錄影機全部都是110V，唯有動用一部降壓牛作對應，由於這隻「牛」的諧震頗大，於是讀者會發現牛上有一隻VPI磚（重5磅）作導震之用，以減少諧震，從而避免影響到其組合的音色。



◆少少地都有成打LASER ACTIVE GAME，其中也不乏佳作，例如《VIRTUAL CAMERMAN》系列……



◆非常抵玩的S→RGB CONVERTER，很多AV友都曾經擁過，可說是AV發燒友入門必玩之器材

陣容龐大的訊號線及S-VIDEO線

丁官本身是一位超級音響發燒友，他把整個三百尺的大廳改為音響房，粗略估計他的音響體系連導線已接近五十萬元，故此玩次世代遊戲機又怎可馬虎了事呢？連接PS、SS及其他器材的導線每一條均大有來頭，PS主機用了一條價約一千元的SAEC S-VIDEO線及一對千多元的訊號線，而SS則「煱住」要用回他們的原裝S線了，將全部線合起來也接近一萬元呢。

遊戲附件樣樣齊

鯊魚卡、SS軟盤、PS軟盤、飛機手掣、格鬥大手掣、延長線、SS無線遙控……幾乎所有次世代機的附件均一應俱全地設在這個房間內，如果將這些附件加數十隻PS、SS GAMES再加兩部主機……埋單一計竟超過一萬五千元，都咪話少嘢。

試後感想

與上期的百萬超級組合比較，這套五萬組合的震撼力及畫面質素等各方面「當然」遠遠比不上啦！但以一般遊戲機擁有者（如筆者）的角度來說，丁官的組合用來玩遊戲機已是綽綽有餘且效果極佳了，那部SONY的S→RGB轉換器最令我流口水，唔知邊度有得賣呢？詢問丁官之餘也與他來一個小小的訪問。

簡短訪問（丁＝丁官，筆＝筆者）

筆：閣下部YR-421唔知仲有冇得賣呢？

丁：SONY的YR-421已經很難在市面見到了，試試找人到日本買吧：

筆：言歸正傳，你是何開始對遊戲機產生興趣的呢？

丁：記得十五、六歲的時候已非常喜歡玩波子機的了，後來在大學期間開始迷上任天堂的紅白機，之後差不多每逢有新主機世都會第一時間購買。

筆：現場所見，除了PLAYSTATION及SATURN外，你現在還擁有其他主機，對不對？

丁：沒錯，我現在還有一部先鋒的LASER ACTIVE及十多個對應GAMES，雖然我知道已很少人會玩LASER ACTIVE，但我認為有些GAME仍是值得一玩的（仲可以當影碟機呢）。而我最近也很多時會用電腦玩GAME或上網，所以本擁有的超任及GAME BOY已送了給朋友。

筆：你認為你現在擁有的兩部次世代主機的質素如何及售價是否公道呢？

丁：想起紅白機年代，畫面只有原始的數十色，與現在PS或SS的1677萬色相比，簡直是天同地比，畫面的清晰度及解像極高，連遊戲配樂也十二分豐富，遊戲程式編排更是出神入化，感染力使玩者產生一種使命感，從而加投入。而價錢方面就更加超值，像SATURN這部機更可收看VIDEO CD，聽聞遲些還可以上網……咁多用途嘅主機都係只買千多元，實在無話可說。

筆：咁又會否買N64呢？

丁：唔……可能……未必會（按：唔通太少GAME出？）……

筆：多謝你今次的幫助。



實試PLAYSTATION軚盤（無腳掣版）

文：李迪偉



早幾個月市面上曾出現一個PLAYSTATION太盤，並附有一台腳掣，還記得當初玩《RR》、《RRR》時將軚盤放在小茶几上，再把腳掣放在地上，入波、扭太、踩油……認真好FEEL；最近又去好景四處蒲，一上到去已經見到五、六個後生仔棒著一個大盒歡天喜地離開（係一人一盒），遠睇極像美國版SATURN的軚盤，近期仲似到十足十，唔通又有SATURN新軚盤推出？望一望標價才三百多元，都幾吸引！咦？乜印住PLAYSTATION的LOGO嘅？原來這個長得與SATURN太盤有如孖生兄弟一樣的太盤（圖一）是對應PLAYSTATION用的，貪玩的性格又在心內始動了。

（圖一）真的和SATURN軚盤很相似，就如孖生兄弟一樣

慳地方的恩物

這個PLAYSTATION太盤是沒有腳掣的，但對於一些只能在細小的斗室或睡房中打GAME的朋友卻是不俗的恩物，試想想床尾放一部廿五吋電視機，倚在床頭又點玩到腳掣呢！（雖然可以改用手掣）？而這個PS太盤也有他特別之處，太盤右方有兩粒「特大」的紅色鍵（圖二），其中一粒是用來作俾油用的，而操作時也與SS的太盤差不多，但卻感到PS的太盤稍為多一點虛位，玩《RRR》總是有點怪怪的，但玩FOMULA 1那類GAME相信會好些（PS快有F 1 GAME推出了）。

（圖二）這麼長的掣是為了俾油用的



調較角度多

另一個不俗的設計是PS太盤可以調校高低及傾斜度，方便讀者在不同的地方作出不同的調校需要。反而設在軚盤下方的兩粒圓形灰掣（圖三），我就反而覺得不太順手（手不夠大吧），玩手波時用來轉波稍為幸苦一點。

整體來說，PS這個新軚盤也值得讀者一買。

（圖三）軚盤下方的兩粒圓形灰掣並不是人人都就手

鳴謝訊達電子有限公司提供測試器材



不可思議之6.4吋液晶體顯示屏

文：李迪偉

又有好嘢玩



◆圖二：《吸塵小子》的動作非常暢順，絕無半點鬼影或殘象，這點一向是液晶體螢幕的致命傷，不信？走去看看那些手提電腦便可對證一下。

今期認真多嘢玩，正當小弟去完「好景」攞PLAYSTATION的軟盤後，行經德發商場，無意中發現圖中這部有如CD盒般大小的電視機仔，現場所見，以一部6.4吋MONITOR的畫面有這般不俗的質素我一點也不會驚奇，但好奇心使我想知道這間影音商店為何用咁大嘅地方展示這部「聲寶」牌機仔（半個大櫃只擺一部機仔），一問之下令我驚嘆不已，各位讀者小心聽住港這部我以為是MON的小東西原來是液晶體顯示屏。

液晶體？？？

對！這部聲寶的6.4吋主動式液晶體顯示屏是SHARP的最新產品，型號共有三個而SIZE分別有5.6吋，6.4吋及8.4吋，而小弟今次測試的是MODEL LC-64DX的6.4吋版嘅售價不到港幣七千元，比日本的定價還要低（十五萬日元），除顯示屏外，這盒套裝還包括一個精緻的超薄遙控器，一套接駁到汽車用的附件及一隻電源牛，而這部低反射TFT液晶擁有像數竟是四十五萬個，由於是主動式顯示屏，所以在任何角度均能看到不俗的畫面，那個如地鐵票薄如磁碟的遙控有齊一般電視機的功能，兼有自動調光設備，小弟認為若減去LC-64DX的汽車附件再調低價錢至三千元左右就VERY GOOD了。



驚艷！

第一時間始動64DX，接駁的主機是SONY的PLAYSTATION，請看圖（一）的開機畫面，PUYU神是打斜映這部勁機的，我們在現場所見簡直不相信面前的是一部液晶體螢幕，已不知道是自己還是誰在驚叫：「D色好實淨呀！」、「好SHARP呀」，急不及待試玩最近新出畫面不俗兼幾得意的射擊遊戲《吸塵小子》，請看（圖二），相片只是展現了真實情況的大約六成，你會估到此機的畫像是何等的華麗，而讀者請留意左方那部紅色吸塵機，要知道紅色在這類機仔中是極難穩定的，但「SHARP嘅IDEA……」，真係靚到無嘢講，我忽然想起SHARP是第一間公司生產液晶體顯示屏的，有如高超的技術及水準絕不出奇。

◆圖一：PLAYSTATION的開畫面非常穩定，而且斜望也十分漂亮，難得！

緊急速報！！！

試到這裡忽有好友來電並說8.4吋仲堅……

吓！係真唔係呀？價錢仲差唔多？？唯有試到這裡了，米奇，PUYU神及神奇小子極期待另一個驚喜的出現，各位請請！



遊戲配件睇真D PRO ACTION REPLAY 密碼全集 1996年6月版

自從上期刊出「PRO ACTION REPLAY」的金手指密碼之後，睇真D部隊收到不少讀者來電，詢問標有「XXXX＝16進位數」的密碼中，XXXX該填入些甚麼數值。現在讓我們為大家解釋一下。簡單地說，大家可以在XXXX的位置上，任意填入你希望在遊戲上該資料出現的數值，而所用的數字系統，是逢16進1的16進位數，即從0至F(A代表10、B代表11，餘此類推)。例如你希望在《第四次機械人大戰S》中金錢數值變成65535，就可以在XXXX的位置上填入FFFF(65535以16進位表達時的寫法)。

不過，有兩點大家要注意的：首先，某些密碼上可輸入的數值是有上限的，輸入大過上限的數值有可能引致HANG機。至於上限是多少就因遊戲而定，多數是10進位的99或999。

第二點是所輸入的數值是分為前後兩半並對調了的。以比喻來說，電腦會把前面兩個位轉換出來的數當作10進位數的個位般看待，而後面兩個位轉換後的數值就會被視為如10進位數的十位般看待。例如你想輸入10進位數1024，轉換成16進位數後是0400，但輸入「PRO ACTION REPLAY」時就要前後對調，輸入「0004」。

以下是一些有用的數值的16進位數值和轉換成「PRO ACTION REPLAY」格式的數值，希望對各位有所幫助。

10進位數	16進位數	「PAR」格式
65535	FFFF	FFFF
10000	2710	1027
9999	270F	0F27
1000	03E8	E803
999	03E7	E703
255	00FF	FF00
100	0064	6400
99	0063	6300

PS：多謝一位熱心讀者來信，他提醒大家不要按「PRO ACTION REPLAY」說明書上所載的電話號碼打電話到英國索取最新密碼，因為那個長約10分鐘的電話錄音所說的，全都是UK版(英國版)遊戲的密碼，香港人所玩的日本版遊戲根本用不到。睇真D部隊在此向那位讀者致意並致哀。

SATURN 部分

日版SATURN遊戲

輝水晶傳説
MASTER CODE F60B6C12 C305
無限隻數 360DBCAA 0003
無限能源 360DBCA8 0005

BATTLE MONSTERS
MASTER CODE F60119C4 C305
1P無限能源 16036A14 00FF

BLUE SEED
MASTER CODE F601048A C305
第一人物無限生命 302EA5A0 0014
302EA5A4 0014
第一人物無限攻擊力 302EA5A1 000A
302EA5A5 000A
第一人物無限防禦力 302EA5A2 000A
302EA5A6 000A
第一人物無限敏捷度 302EA5A3 000A
302EA5A7 000A
任選第一張卡 302EA5AC 00XX (XX=01-19)
任選第二張卡 302EA5AD 00XX (XX=01-19)
任選第三張卡 302EA5AE 000XX (XX=01-19)
任選第四張卡 302EA5AF 00XX (XX=01-19)
任選第五張卡 302EA5B0 00XX (XX=01-19)
任選第六張卡 302EA5B1 00XX (XX=01-19)
任選第七張卡 302EA5B2 00XX (XX=01-19)
任選第八張卡 302EA5B3 00XX (XX=01-19)
任選第九張卡 302EA5B4 00XX (XX=01-19)

CLOCKWORK KNIGHT下卷
MASTER CODE F6003074 C305
無限隻數 3604291D 0005
無限能源 36042914 0005

DAYTONA USA
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
無限時間 060092AE 0009
任選賽車或馬 0601D27E 0009
0601D280 0009
第一賽道改為X架車 060480C2 00XX (X為16進制數字)
第二賽道改為X架車 060480C4 00XX (X為16進制數字)
第三賽道改為X架車 060480C6 00XX (X為16進制數字)
第一賽道改為跑XX圈 060480AA 00XX (XX為16進制數字)
第二賽道改為跑XX圈 060480AC 00XX (XX為16進制數字)
第二賽道改為跑XX圈 060480AE 00XX (XX為16進制數字)

RIGLOAD SAGA
最大金錢 1608522C 0098
1608522E 967F
道具地址 16084EFC～160850E4

三國志IV
都市特性
人 160DD936 FFFF
金 160DD938 FFFF
糧 160DD93A FFFF
兵 160DD93C 270F
開墾 160DD93F 00C8
治水·商業 160DD940 C8C8
技術 160DD942 C800
民忠·士氣 160DD944 6464
訓練 160DD946 6400
弓 160DD948 270F
強弓 160DD94A 270F
軍馬 160DD94C 270F
連弓 160DD94E 270F
發石·衝車 160DD950 FFFF

各都市起首地址
襄平 160DD774
北平 160DD7CE
代縣 160DD828
晉陽 160DD882
南皮 160DD8DC
平原 160DD936
鄴 160DD990
北海 160DD9EA
濮陽 160DDA44
陳留 160DDA9E
洛陽 160DDAF8
弘農 160DDB52
長安 160DDBAC
安定 160DDC06
天水 160DD4D0
西涼 160DDCBA
下鄴 160DDD14
徐州 160DDD6E
許晶 160DDDC8
譙 160DDE22
汝南 160DDE7C
宛 160DDED6
新野 160DDF30
襄陽 160DDF8A
上庸 160DDFE4
江夏 160DE03E
江陵 160DE098
武陵 160DE0F2
長沙 160DE14C
桂陽 160DE1A6
零陵 160DE200
壽春 160DE25A
建業 160DE2B4
吳 160DE30E
會稽 160DE368
廬江 160DE3C2
柴桑 160DE41C
漢中 160DE476
下弁 160DE4D0
梓潼 160DE52A
成都 160DE584
永安 160DE5DE
江州 160DE638

新君主第一人
統率·武力 160DEC18 6464
知力·政治 160DEC1A 6464
魅力 360DEC1C 0064
特殊能力 160E0E34 FFFF
160E0E36 FFFF

新君主第二人
統率·武力 160DEC3C 6464
知力·政治 160DEC3E 6464
魅力 360DEC40 0064
特殊能力 160DA378 FFFF
160DA37A FFFF

新武將第一人
統率·武力 160DED38 6464
知力·政治 160DED3A 6464
魅力 360DEC40 0064
特殊能力 160DA474 FFFF
160DA476 FFFF

新武將第二人
統率·武力 160DED5C 6464
知力·政治 160DED5E 6464
魅力 360DED60 0064
特殊能力 160DA498 FFFF
160DA49A FFFF

SIMCITY
最大資金 0607C298 7FFF
0607C29A FFFF

DEADALUS
MASTER CODE F6022090 C305
B6002800 0000
無限子彈 160D0CEC 03E7
無限燃料 160D0CE2 03E7
無限雷射槍 160D0CF2 03E7

GALE RACER
MASTER CODE F6000914 C305
超快速度 16051624 0200
無限時間 160C04C2 0600

GRAN CHASER
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
無限子彈 160D36E2 0004
噴射全滿 160D3654 0080

完全中繼職業棒球
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
無限壞球 16081364 0000
無限好球 16081362 0000
ENABLE CODE (必須輸入) D602047E 4A0B

美少女雀士SPECIAL
MASTER CODE F604C22C C305
無限金錢 16099F3C 3000
對手無錢 16099FFA 0000

LAST GLADIATORS
MASTER CODE F6010FBC C305
永遠維持複數彈珠 1605D1E2 00FF

LAYER SECTION
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
1P無限隻數 160EAC28 0063
1P無敵 160EAC88 7FFF
2P無限隻數 160EAD28 0063
2P無敵 160EAD88 7FFF
DEBUG MODE 360DC1D7 0001
ENABLE CODE (必須輸入) D60100A0 4D0B

水滸演武
MASTER CODE F6054D8C C305
1P無限能源 160ADDB8 007F

PANZER DRAGOON
MASTER CODE F0000000 C305
無敵 0602BA92 2322
WIZARD MODE加快飛行速度 0602BA94 E202
即時LOCK 06026212 A00D
無限CREDIT 06084846 000F

極上沙鍋曼蛇
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
1P無限隻數 1606E53E 0009
2P無限隻數 1606E56E 0009
1P無敵 102F031C 00FF
D606E1DC 1125
2P無敵 102F242C 00FF
D606E1DC 1125

制服傳説
MASTER CODE F60184D2 C305
1P無限能源 16068D26 0F60
無限時間 16068F0A 0060
ENABLE CODE (必須輸入) 06000234 0000
06000238 0000
0600023C 0000
06000328 0000

RACE DRIVIN
MASTER CODE F6019D3C C305
無限時間 16058132 0D00
無限離路時間 16058136 0FFF

新忍傳
MASTER CODE F600500A C305
無限手裏劍 160252B6 0063
無限隻數 160252B8 0009
無限大彈 160252B2 0009 (編輯部不建議使用)
無敵 160EA2FC 0050
無限能源 160EA2CA 0030
160252B0 0030

SHINING WISDOM
MASTER CODE F6010284 C305
無限藍壺 3600611B 0001
無限羽毛 3600611C 0001
無限鏡 3600611D 0001
無限金鎖匙 3600611E 0001
無限銀鎖匙 3600611F 0001
無限SAVE 36006120 0001
無限石頭 36006121 0001
無限空心 36006122 0001
無限能源 36006123 0001
無限滿藍壺 36006124 0001
無限鎖匙 36006125 0001
無限金鎖匙 36006126 0001
無限銀鎖匙 36006127 0001
無限金書 36006128 0001
無限藍雷電魔法 3600612A 0001
無限冰魔法 3600612B 0001
無限火魔法 3600612C 0001
無限風魔法 3600612D 0001
無限體力 3600612E 0001
無限速度 3600612F 0001
無限攻擊力 36006130 0001
無限變猴子力量 36006131 0001
無限倒轉寶物 36006132 0001
無限縮小寶物 36006133 0001
無限劍 3600613A 0001
無限大劍 3600613B 0001
無限光明之劍 3600613C 0001
無限銀靴 3600613D 0001
無限金靴 3600613E 0001
無限金手套 3600613F 0001
無限銀手套 36006140 0001
無限拳套 36006141 0001
無限猴子 36006142 0001
無限金手套 36006143 0001
無限綠靴 36006144 0001
無限藍靴 36006145 0001
無限天馬頭盔 36006146 0001
無限柔道袍 36006147 0001
無限汽車 36006148 0001
最大金錢 16006114 270F
無限能源 1600615A 006E
1600615E 006E

男兒當入樽
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
1P分數 (XX＝16進制數) 16076A44 00XX
2P分數 (XX＝16進制數) 16076A46 00XX
ENABLE CODE (必須輸入) D602054A 480B

VICTORY GOAL
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0001
1P 入球數 0606E12C 00XX (XX＝00~63)
2P 入球數 0606E12E 0001 (XX＝00~63)
ENABLE CODE (必須輸入) 0600BC4E 0009
1600BC4E 0009

美少女夢工廠2
最大金錢 1606E7E0 0098
1606E7E2 967F
最大體力 1606E706 03E7
最大筋力 1606E70A 03E7
最大氣品 1606E712 03E7
最大色氣 1606E716 03E7
最大道德 1606E71A 03E7
最大信仰 1606E71E 03E7
最大因業 1606E722 03E7
最大感受性 1606E726 03E7
最大壓力 1606E72A 03E7
最大戰士評價 1606E72E 03E7
最大魔法評價 1606E732 03E7
最大社交評價 1606E736 03E7
最大家事評價 1606E73A 03E7
最大戰鬥技術 1606E73E 0064
最大攻擊力 1606E742 0064
最大防御力 1606E746 0064
最大魔法技術 1606E74A 0064
最大抗魔力 1606E752 0064
最大禮儀作法 1606E756 0064
最大藝術 1606E75A 0064
最大話術 1606E75E 0064
最大料理 1606E762 0064
最大掃除洗濯 1606E766 0064
最大待人接物 1606E76A 0064
最大人脈 1606E84E 03E7

VIRTUA FIGHTER
MASTER CODE F601F4DA C305
1P無限能源 36092073 00A0
只可以投摔技傷人 0602932E 0009
無ZOOM 160914CE 6000
160233FA C000
隨意控制放大縮小 060233FA XXXX
XXXX＝1000(縮小)-C000(放大)
ENABLE CODE (必須輸入) 0601EC86 0009

VIRTUA FIGHTER REMIX
MASTER CODE F6030D40 C305
1P無限能源 16092072 009E
只可以投摔技傷人 06031F32 0009
1P一擊即勝 060940CC F000
ENABLE CODE (必須輸入) 060274A6 0009

STREET FIGHTERTHE MOVIE
MASTER CODE F6000914 C305
1P無限能源 160508D2 0070
2P無限能源 16050C72 0070
ENABLE CODE (必須輸入) 06000234 0000
06000238 0000
0600023C 0000
06000328 0000

VIRTUAL HYDLIDE
MASTER CODE F6000914 C305
D60050BC 46A0
無限能源 1605341E 00C8
160573AE 00C8
無敵 1603234C 0009

VIRTUA FIGHTER 2
MASTER CODE F6000914 C305
B6002800 0000
1P無限能源 16061D50 00A0
2P無能源 16062E50 0000
2P無限能源 16062E50 00A0

VIRTUA COP
MASTER CODE F6003DEE C305
B6002800 0000
1P無限能源 16057932 0505
2P無限能源 16057972 0505
1P無限彈 1606A3B8 0006
2P無限彈 1606A408 0006

真·女神轉生
GOLD 9999999 10204024 0098
10204026 967F
魔石999999 10204028 000F
120402A 423F
經驗值9999999 10205000 0098
10205002 967F

主角
現在HP 999 10205006 03E7
最大HP 999 1020500A 03E7
LV 99 1020501A 03E7
劍攻擊999 1020501C 03E7 (受所裝備設備影響)
劍命中999 1020501E 03E7 (受所裝備設備影響)
槍攻擊999 10205020 03E7 (受所裝備設備影響)
槍命中999 10205022 03E7 (受所裝備設備影響)
防御999 10205024 03E7
回避999 10205026 03E7
魔法威力999 10205028 03E7
魔法防御999 1020502A 03E7
力／智力40 10205030 2828
魔／耐40 10205032 2828
速／運40 10205034 2828

道具地址
劍 30205042 XXXX
槍 30205043 XXXX
子彈 30205044 XXXX
頭盔 30205045 XXXX
夾克 30205046 XXXX
手套 30205047 XXXX
靴 30205048 XXXX
彈量 30205049 XXXX

麗鈴船
經驗值9999999 10205054 0098
10205056 967F
現在HP 999 1020505A 03E7
最大HP 999 1020505E 03E7
現在MP 999 10205062 03E7
最大MP 999 10205066 03E7
LV 99 1020506E 03E7
劍攻擊999 10205070 03E7 (受所裝備設備影響)
劍命中999 10205072 03E7 (受所裝備設備影響)
槍攻擊999 10205074 03E7 (受所裝備設備影響)
槍命中999 10205076 03E7 (受所裝備設備影響)
防御999 10205078 03E7
回避999 1020507A 03E7
魔法威力999 1020507C 03E7
魔法防御999 1020507E 03E7
力／智力40 10205084 2828
魔／耐40 10205086 2828
速／運40 10205088 2828

道具地址
劍 30205096 XXXX
槍 30205098 XXXX
子彈 30205098 XXXX
頭盔 30205099 XXXX
夾克 3020509A XXXX
手套 3020509B XXXX
靴 302050PC XXXX
彈量 3020509D XXXX

魔法騎士
金錢999 1609E502 03E7
1609E516 03E7
16087EA0 03E7
HP不減 1609E504 00XX
1609E506 00XX
1609E514 00XX
160B7E84 XX04
160FDBB8 01XX

光
不減MP 1609E508 00XX
1609E50A 00XX
1609E518 00XX
160B7E86 XX00
最初已得到3種魔法 160B7E88 0302

海
不減MP 1609E508 00XX
1609E50A 00XX
1609E518 00XX
160B7E90 XX00
最初已得到3種魔法 160B7E92 0302

風
不減MP 1609E508 00XX
1609E50A 00XX
1609E518 00XX
160B7E9A XX00
最初已得到3種魔法 160B7E9C 0302
(XX＝16進制數；修改MP必須3人數值相同)

道具
元氣之藥 360B7E6C 0001
紅色之鍵 360B7E6C 0001
傳説之礦石艾斯古托 360B7E6D 0002
藍色之鍵 360B7E6E 0001
傳説之礦石艾斯古托 360B7E6E 0002
綠色之鍵 360B7E6F 0001
傳説之礦石艾斯古托 360B7E6F 0002
芙尼茜亞的害羞秘密 360B7E71 0001
黑之日記 360B7E72 0001
魔法之藥 360B7E73 0001
西之硬幣 360B7E74 0001
東之硬幣 360B7E75 0001
拉利之藥 360B7E76 0001
魔法之指環 360B7E77 0001
莫哥拿之拖鞋 360B7E78 0001
引導之玉 360B7E79 0001
彩虹之護符 360B7E7A 0001
360B7E7B 0001
360B7E7C 0001
360B7E7D 0001
360B7E7E 0001
360B7E7F 0001
360B7E80 0001

鳴謝：新威龍電子公司





本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)

5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS

2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH DX (ALL STAGE)

4'34"93
MLL(21/4/96)



沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)

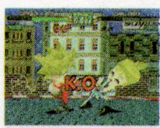
737,600
J.V.C.(8/5/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP

(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

銅鑼灣
CYBER WORLD
(截至1996年6月18日)



VIRTUA FIGHTER KIDS

10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER

(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT

(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



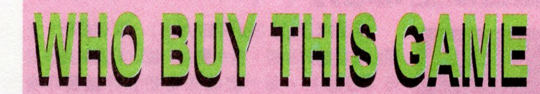
極上沙鍋曼蛇

546,600
LAU CHUN LUNG (3/2/96)



RAVE RACER

(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)



唔覺唔覺又到咗父親節，啲父親們收唔收到禮物我就唔知，但係見佢哋買機俾啲仔女就非常之大手筆，真係父愛嘅偉大。而筆者近排先至發覺，原來有唔少嘅買家（買遊戲機嘅玩家）喺未買機之前都已經有睇過關於啲遊戲雜誌嘅報道，所以筆者今期特登訪問咗幾個啱啱買機嘅GAME迷，睇吓佢哋嘅意見對未買機嘅讀者有冇幫助啦。 *文：蕃丹*



GAME迷：楊先生

年齡層：24歲以上
選購遊戲機：PLAY STATION
從哪　得知這遊戲機的資料：朋友介紹、本地雜誌
甚麼吸引他購買這部遊戲機：啲立體遊戲吸引；個人鐘意玩如《鐵拳2》、《ACE COMBAT》等遊戲。
現時擁有哪些遊戲機：FC、SFC
下一部會購買的遊戲機是：SS
原因：因為SS亦有好多好GAME
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG、STG
題外話：楊先生亦非常之老實地說到，是因為有「平價碟」才先買PS，真是老實。

GAME迷：陳先生

年齡層：24歲以上
選購遊戲機：SEGA SATURN
從哪　得知這遊戲機的資料：熟悉商鋪
甚麼吸引他購買這部遊戲機：遊戲（畫面）靚
現時擁有哪些遊戲機：MD、SFC
下一部會購買的遊戲機是：冇
原因：想睇定所推出的遊戲才決定
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG
題外話：陳先生看來是位相當精明的GAME迷，買機還是以遊戲的質素為優先考慮。



GAME迷：劉先生

年齡層：19—23歲
選購遊戲機：SEGA SATURN
從哪　得知這遊戲機的資料：朋友介紹、本地雜誌
甚麼吸引他購買這部遊戲機：朋友介紹說好玩、而SS多以格鬥遊戲為主
現時擁有哪些遊戲機：SFC、3DO
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：試吓新機、機能好啲遊戲應該好啲
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG、RAC
題外話：其實唔駛一定要有強勁機能先至有好玩遊戲嘅，君不見《俄羅斯方塊》一樣很好玩嗎？

GAME迷：李先生

年齡層：19—23歲
選購遊戲機：PLAY STATION
從哪　得知這遊戲機的資料：朋友介紹
甚麼吸引他購買這部遊戲機：PS的立體遊戲、有「平價碟」
現時擁有哪些遊戲機：SFC
下一部會購買的遊戲機是：冇
原因：想睇吓多唔多好GAME先決定
愛玩甚麼類形的遊戲：SOC
題外話：李先生同佢女朋友一齊行街買機，相當恩愛，希望佢地打機打得開心啲啦！



街頭GAME霸王

文：ZAC

各位親愛的機友們身體好嗎？打機打得快樂嗎？

殺意之波動！CO_2仲有「隱藏」人物！

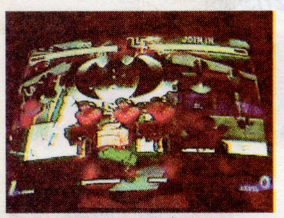
大家有冇玩開《STREET FIGHTER CO_2》(STREET FIGHTER ZERO 2）呀？今次睇落好似冇隱藏人物，點知仲有一個舊衫小春（點都算「隱藏」啩？），但係，原來仲有三個隱藏人物㗎！

話說執筆前一日小弟喺編輯部睇新書，點知俾我哋睇到原來《CO_2》仲有三個隱藏人物！

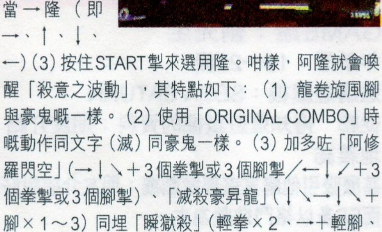


第一個係《街霸 II》版嘅蘇聯佬沙捷夫，指令如下，(1) 先選蘇聯佬 (2) 按一下START掣 (3) 放開START掣、再選泰王撒加→「死」蘇多姆→露斯→「肥PUNK佬」百迪→軍佬查理→印度佬達爾森→隆→泰仔亞當→春麗→GUY→KEN→蘇聯佬 (4) 按著START掣來選人。這樣，就可以用《街霸II》正版蘇聯佬。哩個蘇聯佬嘅能力同《街霸II》嗰時一樣，即係冇咗「SUPER」。但係有一個缺點就係，招式方面係《街霸II》嘅，但攻擊範圍如旋轉倒頭椿「SCREW PILE DRIVER」(好俗稱旋轉吹X）嘅吸人距離係同《ZERO 2》一樣。(即係真係要貼身先至可以吸到人，另外，「旋轉倒頭椿」冇咗失敗動作）

第二個係《街霸 II》版印度佬達爾森。方法係：(1) 先選印度佬 (2) 按一下START掣，然後放手 (3) 再選蘇聯佬→泰王撒加→軍佬查理→印度佬達爾森（即←、↓、→、↑）(4) 按住START掣來選人，咁就可以用《街霸II》版印度佬。特點係「YOGA FIRE」可以去到版尾，「YOGA FLAME」指令改番做←↙↓↘→＋拳。同樣地，佢同《街霸 II》版蘇聯佬一樣，係冇「ZERO COUNTER」、「SUPER」同埋被撻時嘅「受身」(TECH.BONUS），都可謂苦戰囉。



最後一個就係會用「殺意之波動」嘅隆。方法係：(1) 選隆，按一下START掣後放手 (2) 選亞當→豪鬼→亞當→隆（即→、↑、↓、←）(3) 按住START掣來選用隆。咁樣，阿隆就會喚醒「殺意之波動」，其特點如下：(1) 龍卷旋風腳與豪鬼嘅一樣。(2) 使用「ORIGINAL COMBO」時嘅動作同文字（滅）同豪鬼一樣。(3) 加多咗「阿修羅閃空」(→↓↘＋3個拳掣或3個腳掣／←↓↙＋3個拳掣或3個腳掣)、「滅殺豪昇龍」(↓↘→↓↘＋腳×1～3) 同埋「瞬獄殺」(輕拳×2、→＋輕腳、重拳——只限 LEVEL 3 ZERO 能源滿時)。

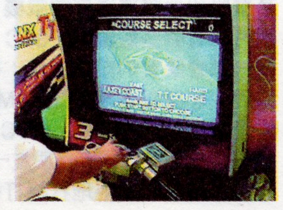




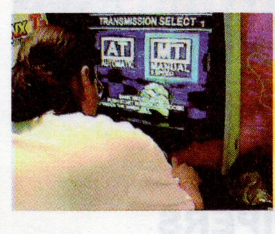
當日我哋見到哩單料後，就即刻去試吓啦，點知試嚟試去都試唔到。咁我地（小弟、指令魔人、福田君同喬丹）就唯有返編輯部再睇清楚個指令。經核對之後，發現指令冇錯，但我哋睇漏咗書入面最重要嘅一句——「只適用於美國版《STREET FIGHTER ZERO 2》(即叫做《STREET FIGHTER ALPHA 2》) 㗎咋——㗎咋——㗎咋——㗎咋——咋……咋……咋……咋……咋……！！！

吓！咁都得？！據我哋所知全港只有一間喺葵方「新刀會講場」叫「分 WORLD」嘅機鋪先有得玩《STREET FIGHTER ALPHA 2》㗎，如果各位讀者知道仲有邊度有《STREET FIGHTER ALPHA 2》嘅話，就請來信通知聲喇！

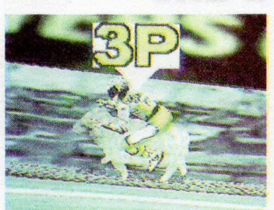
騎棉羊仔，有女仔睇



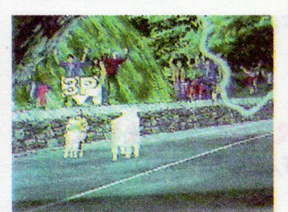
大家都知《MANX TT》個「騎棉羊仔」秘技啦？！但係有啲朋友話唔係太明喎，咁我就講多一次啦。(1) 先選定賽道（邊條都得）(2) 喺揀用自動波定手動波畫面時，按GEAR UP兩次、GEAR DOWN兩次，再將車身擺左，然後擺右（即係揀手動波），一直保持車身擺右 (3) 拉一下BRAKE，放手，然後俾盡油，成功嘅話，會聽到「咩～～」一聲㗎。

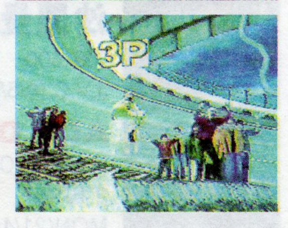


嗰日，我就同米奇等人去試，米奇一用就大叫過癮。而我哋坐定定等佢玩完之後同佢玩LINK機嘅幾位戰友就仲過癮。事關當米奇騎住佢隻小棉羊係羊群中穿插時，冇人玩嗰幾部機嘅畫面就會直播賽事。睇住畫面直播一群羊仔喺賽道左穿右插，得閒玩吓「老虎跳」，得閒又玩吓「炒羊」真係幾過癮，但因為咁嘅情景而吸引到一班年青可愛（世事當然冇絕對啦……）嘅女生企定定係度一路睇一路大叫「好可愛呀班羊仔！」(而我哋就一路眼定定望住佢哋一路諗「好可愛呀班姐姐仔！」) 就真係十分賞心樂事喇。









唔准射波蘿蓋以上嘅地方！！



玩開《根悲》(GUN BLADE），真係好玩。上期出書後就同米奇、指令魔人、福田君同喬丹去咗玩《根悲》。第一次嘅米奇初初仲識鬧吓隻GAME，點知玩吓玩吓，連同佢2 PLAY嘅喬丹都覺得佢身邊嗰個唔係平時嘅米奇，而我哋亦未見過米奇咁嘅樣，實在有啲擔心。而獻出第一次嘅福田君事後表示：「冇事，我好冷靜嘅。」

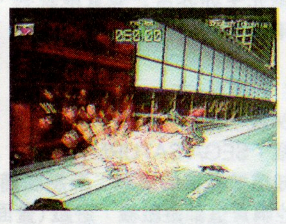


跟住我同指令魔人一齊玩HARD MODE。嘩！簡直完全變態。但令我哋好快慰嘅係，一路玩開唔射波蘿蓋對上部位嘅我哋，喺HARD MODE第一版見到一隊逃走中嘅電單車暴徒。咁我哋就梗係射車輪啦！另一班喺吉普車上嘅暴徒，我哋會先掃跌班友，等班「花生人」(生化人) 俾架車喺公路上拖行兩秒先至射爆佢哋個頭，實在太快感啦！



至於攻略，請睇今期內文（廣告）。另外，我哋玩過之後一致決定將隻GAME封印，唔俾阿輝爺玩，免得佢會發狂。因為連一向正直嘅米奇同喬丹都玩到情不自禁地射腳，甚至逐鎗逐鎗射腳趾（小弟就係咁），如果俾輝爺玩嘅話……仲有，喺「孖叉鬆」玩係六蚊五個心㗎！





《戰國大球飛機物語》使用隱藏人物指令公開！！

上期咪提過隻《戰國大球飛機物語》(戰國BLADE) 有隱藏人物嘅？今期由指令魔人提供使用指令：選人時將游標移到「？」之方格中，將方向桿推住上，咁喺不停閃動嘅人物中會多咗阿刃嘅。(唔推住上係冇嘅），只要睇準嚟按掣就可以用到佢。指令魔人話（佢自己）成功率高達95%喎，不過如果大家知道可以100%用到佢嘅方法嘅話，就請來信單聲。

玩開「落雨飛彈陣」飛機GAME就唔好玩《史當悲》！

如果閣下玩開有「落雨飛彈陣」嘅飛機 GAME（如彩京旗下作品《STRIKERS 1945》、《戰國BLADE》等）嘅話，小弟就勸大家唔好對《史當悲》（STORM BLADE）掉以輕心，因為反而會仲難玩！

話說小弟玩哩隻GAME玩到頭痕，用「大彈戰法」都過唔到兩版，心諗有冇搞錯。後尾同個朋友一齊玩，佢叫我喺打大佬時跟住佢架機嘅位走，我即管試下，至發現原來哩隻GAME走位係要逐少逐少校位嘅，玩開「落雨飛彈陣」練番嘅嘅反應反而變咗做神經過敏，真陰功！

我可以打你幾多下？



仲有一單冇乜用但幾過癮嘅料，就係《STREET FITHTER CO_2》「ORIGINAL COMBO」之謎。究竟「ORIGINAL COMBO」最多可以有幾多HIT呢？合共幾多分呢？原來最多係 99HIT，分數係 9999999 分（哩個只係畫面顯示嘅極限，實際上係可以做得更多 HIT 數。指令魔人就做過 138HIT 咁多！）！點至可以做到？好易，用任何有中段技嘅人物如小春，阿隆、櫻、豪鬼、GUY 等），與 SODOM 對戰時使出「ORIGINAL COMBO」，喺哩個時候用中段技攻擊，只要你喺未用完「ORIGINAL COMBO」時被佢用「白刃」哩招反擊到你嘅中段技嘅話，咁你個「ORIGINAL COMBO」就會變成「半永久狀態」，個「ORIGINAL COMBO」只有俾佢再打中或者嗰個 ROUND 完結時先會停止。咁嘅話，想做999HIT就有望嘞（如果對方死唔去嘅話……）！



神凰九十六



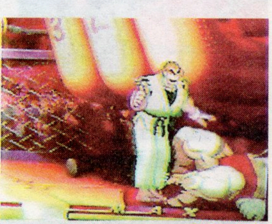
哩個編輯部戰隊極度期待嘅《神凰拳》，出書之日應該已見街。今次隻 GAME 嘅重點會擺喺連續技方面（3D 效果只算意義重大，話晒係 SNK 旗下第一隻「立體」格鬥 GAME），但係操作方面似乎較複雜。

另外，據 SNK 香港代理表示，哩個《THE KING OF FIGHTERS '96》應該都係近期推出，即遲過《神凰拳》少少。哩隻GAME就冇乜圖同資料公佈過，但肯定係萬眾期待之作！

終於有~~叉~~3玩！

傳咗話會出九年嘅《STREET FIGHTER 3》，今次收到日本方面消息，畫面係用番《街霸II》嗰種。據說 CAPCOM 為咗哩隻 GAME 而試咗 3 種畫面：《街霸II》（寫實型）、《ZERO》（動畫型）同埋《VIRTUA FIGHTER》（立體）。經過測試後都係覺得用寫實型較好，所以決定用寫實型畫面。我哋估計，CAPCOM 極有可能用哩隻 GAME 與 SNK 嘅《KOF 96》或者 SEGA 嘅《VF 3》撼。暑假有好戲睇嘞（就算 CAPCOM 將《街霸3》押後聖誕出，齋睇《KOF 96》火拼《VF 3》都過癮啦）！

得咗嘞！爸爸！我曉透嘢嘞！「餓吔之」～～～!!!



話說用開火引彈嘅朋友都有一個疑問：哩兜友出「晃龍拳」時有時會發光反白，有乜用？原來，火引彈個「晃龍拳」被設定為全程唔透嘢嘅。用過嘅無不大叫搵笨。就係因為咁，CAPCOM 老人就追加咗一個設定：嗰個發光反白效果代表嗰一下「晃龍拳」係可以透嘢嘅。咁點先至可以出到「發光反白晃龍拳」？好簡單，根據 CAPCOM 老人嘅資料所講，哩一下係 RANDOM 出現嘅！不過，通常出十幾嘢總有一嘢係嘅。



STREET FAXER

文：FUKUDA

PS ／《Q 版鬥神傳》秋季登場

◆真不可思議，唔知TAKARA係咪深受同公司出品的《Q版賽車》所影響，竟然會在9月左右在PS上推出《Q版鬥神傳》，玩法同上一隻差唔多，不過最攞命嘅就係喺遊戲入面不斷運用變形效果，與SEGA的《格鬥超音鼠》大同小異，非常趣怪；售價為5800日圓。

◆咸蛋超人系列最新一輯（?）的《ULTRAMAN ZEAS》將會由東北新社推出PS版，要知道著名攪笑組合TUNNELS二人（石橋貴明及木梨憲武）都有份在《ZEAS》裏擔當角色，而ZEAS本身的造形更和「動感×人」有得揮，真不知道這隻GAME是屬於甚麼類別的……

◆唔知MEDIA QUEST是否雄心壯志呢？因為她竟宣佈會在PS及SS上同步推出幾隻遊戲：《CLOCK》、《ZUUPU》及《BODY BIONICS-驚異之小宇宙人體》，全部均是價格未定。

◆「恐龍戰隊」都會出次世代遊戲？原來是BANDAI的《POWER RANGER PINBALL》，聽個名都知道係玩波子機嘅，9月發售。

N64 + SFC ／ 623 發售前直擊

◆如無意外嘅話，大家睇緊今期嘅時候N64都應該差唔多出喇，唔知各位又有無趣興入貨呢？不需多説眾人皆知，跟機同步發售的有3隻遊戲(孖寶、模擬飛行和將棋)，大家又估下番嚟香港要幾錢？有小道消息指出，聽聞某批發會返大約數百部主機，首批來價好像是三千幾，而好似話街價賣$4XXX喎；更有人講啲鋪會賣$5XXX連一隻GAME……

◆「嘩！日本原價都好似係賣25000日圓咋，計番都應該只係千幾蚊啫……」喂，老友，唔該用腦諗諗，首先要同啲日本人搶貨，然後又要唔少運費，帶貨嘅又要賺，批貨同零售都要賺，十七算都差唔多喇。不過，筆者搵到一啲友情靚價，淨機唔駛兩千有交易，都算幾好啦。（但係我都重未打算買住……）

SS ／《雷霆戰機》重現江湖

◆TECHNO SOFT終於復活了！這是因為她將會在今年8月推出兩隻《THUNDER FORCE GOLD PACK》，第一隻收錄了筆者最喜歡的《II MD》和《III》，而第二隻則是《AC》及《IV》，雖然她宣佈現在並未有推出《V》的計劃，可是相信在不久將來一定會有得玩的；兩隻都是賣5800日圓。

◆上期筆者曾説過聽聞SEGA在推出《FIGHTING VIPERS》時，可能會同時發售對應加速器一事，最近可算是鋒迴路轉，事關AM2研表示「希望能用較低的價格將商品推出市面以增強市場競爭能力」，因此決定寧願花費更多的資源，去開發淨用CD的版本，這樣的確是玩家的幸運。

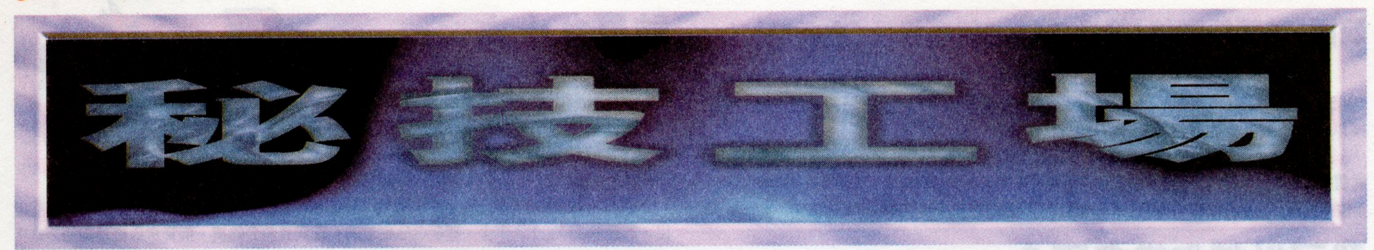
◆各位機友，SEGA暑期大攻勢將會由頭炮《NiGHTS》在7月5日展開，唔知大家有冇儲定錢買GAME呢，記得買跟ANALOG PAD嘅限定版呀！只係賣7800日圓。雖然話普通手掣都可以玩，只不過當然無咁好手感，所以有買就趁手啦。

◆未買SS的玩家要聽住喇，VICTOR會在6月7日起正式在日本發售廉價版的SATURN了，相信本文出街時香港亦應該有得賣，同上次一樣都係OPEN PRICE嘅，不過應該都係賣20000日圓到。唔鍾意白機嘅話，黑色嘅V-SATURN一定啱你，但仍然係用彩色掣。講開又講，「彎仔細數字場」某間鋪竟然有部日本專用嘅衛星導航用HI-SATURN，聽某行家講話係用嚟晒嘢嘅，如果係真嘅話就好似有點無謂嘞……

◆TAKARA繼《鬥神傳S》後，將會在9月推出SS用的3D格鬥遊戲《鬥神傳URA》，遊戲本身近似PS的《鬥神傳2》，可是故事及微細設定卻是SS的原創版本，可選用角色共有11人，其中有兩名新人物，分別是一名為RIPPER的男性及另一名女性；售價5800日圓。

◆未買《CAN CAN BUNNY》嘅人就要注意喇，喺「傳彎」「全風忠深」隔籬嘅「華刀」名店××，執筆之日都只係賣$33X，十分抵玩，手快有手慢冇呀老友。

◆版位所限，一次過講晒所有超新作：8月有ACCLAIM JAPAN的《IRON MAN/XO》，5800日圓；9月有BANPRESTO的《繼續自殺仔》，PS版同步發售，暫定5800日圓；10月有DATAEAST的紅白機名作AVG續篇《偵探神宮寺三郎～未完的報導》，亦會推出PS版，價格未定；還有ANGEL的《美少女戰士SUPER S真．主役爭奪戰PLUS》，96年秋天預定。



三級好料3 進入高難度模式

遊戲：THE NEED FOR SPEED
機種：PLAY STATION

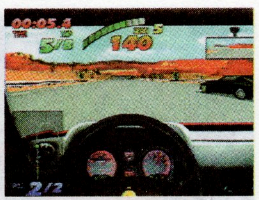
於《THE NEED FOR SPEED》這遊戲中，其實是隱藏着一個最高難度的模式的。玩者只要先選定ONE PLAYER，之後在模式選擇中放到「HEAD TO HEAD」，跟着同時緊按L1＋R1後字體便會變成「NO MERCY」，而進行遊戲後玩者便已身處最高難度的模式。至於此秘技是是可於所有賽道使用的。


先選定一人模式


跟着停在「HEAD TO HEAD」處。

緊按L1＋R1


之後「HEAD TO HEAD」便會變成「NO MERCY」


進入了最高難度的模式

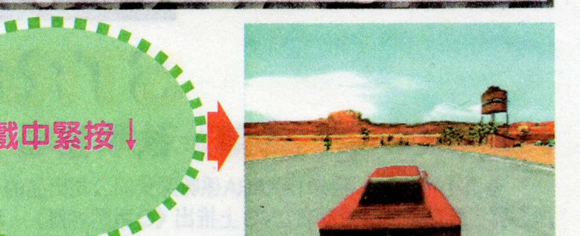
三級好料3 錶版消失了

遊戲：THE NEED FOR SPEED
機種：PLAY STATION

除最高難度模式外，其實在《THE NEED FOR SPEED》中還有另一他秘技的，那便是可以令畫面中顯示速度、時間及位置等資料的錶版消失。至於秘技的使用方法亦很簡單，玩者先要進入了最高難度模式，之後在遊戲途中緊按方向桿的下便可令錶版消失，而同樣再緊按↓便能回復正常。


先進入最高難度模式

遊戲中緊按↓


錶版消失了

一級猛料1 終於得喇！

遊戲：戰國BLADE
機種：街機

話說本刊於今期「街頭GAME霸王」中曾提及未能確定一百分之一百使用隱藏首領的方法，誰知在截稿前突然收到有關消息，當然本刊亦立刻為各位機迷火速報上這個萬眾期待的秘技吧。至於方法便是先將方格推至「？」處，之後順序輸入「↑↑↑↓↓↓↑↑↑↑↑↑↑」，即「↑3次、↓3次、↑7次」那麼玩者便可選用首領作戰。至於這名大佬最殺食的當然是那招貯氣攻擊吧，不單貯氣時間短，攻擊力更強橫得可怕，就是中首領只要兩棍便收工，可說是無出其右。

二級勁料2 真正「三級」好料

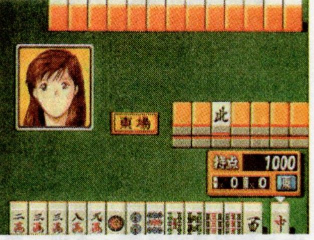
遊戲：SUPER REAL麻雀P VI
機種：SEGA SATURN

當攻略《SUPER REAL麻雀P VI》時，由於電腦的能力也不弱，故相信不少玩者也會心會暗想：「如果打少兩個就好囉」。好啦！咁就遂你心願啦！只要在標題畫面中，玩者先緊按「R＋←」才按START進入遊戲，那麼便會直接與第三名美少女栗原真理對戰，即係話會快唔爆機嘞。



先於標題畫面

緊按「R＋←」才按START進入遊戲


哦！決鬥啦！栗原真理姐姐！

三級好料3 VS ATTACK模式

遊戲：首領蜂
機種：SEGA SATURN



先在標題畫面放於「SCORE ATTACK」模式

之後緊按2P手擊的A+B+C，跟着按1P的START進入。

可能，你從來沒有想過射擊遊戲會有VS模式，可能你曾經想像過在《首領蜂》中如有無限隻數及無限大彈是如何威猛，因為你可以肆無忌憚地四處亂闖。而以下這個秘技便可以助你暫嘗心願。在標題畫面中，只要先緊按2P手擊的A+B+C，之後按1P的START進入「SCORE ATTACK」模式便可變成進入遊戲隱藏的「VS ATTACK模式」。至於這模式的目的便是給兩名玩者作分數賽，而特色便是玩者有無限機數、無限大彈、一直保持能量在最高狀態及可選玩版數，故即使是避彈白痴也能不斷以大彈作掩護至完成為止。此外，在最初成功輸入指令後，玩者是只可選玩頭五版的，但如主機是有爆機的記憶的話，那麼便可選玩至最後一版即第十版。



兩名玩者可選用任何三機及選擇地域進行



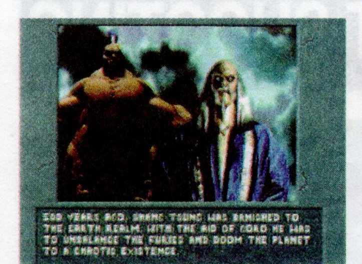
這便是二人對戰的「VS ATTACK模式」



完成後有勝負顯示

一級猛料1 打不死小神童嘞喇！

遊戲：龍爭虎鬥II
機種：SEGA SATURN



先待 OPENING 畫面啟動

跟着順序輸入「↓↑←→A→↓BYC」

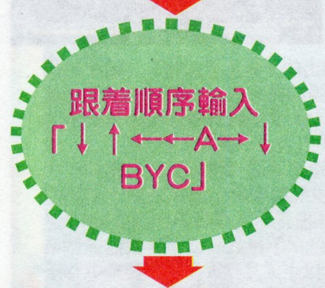
SWITCHES模式的各效果

1 HIT P1 (P2)	被對手一擊必殺。
TOASTY	當鈎拳打中敵人時會有一男人在畫面下角出現。
CONSTANT ACID	完場時可用鈎拳將敵人打落化骨池。
EASY SMOKE	隱藏人物SMOKE快速出現挑戰玩者。
EASY JADE	隱藏人物JADE快速出現挑戰玩者。
NOOB	隱藏人物NOOB快速出現挑戰玩者。
HARD PLAYER 1 (2)	人物無敵，能源被扣盡會立刻補回。
SOAK TEST	電腦對戰，可說是觀戰模式，亦可作測試效果。

有人話《龍爭虎鬥II》好難玩，但如使用了以下的秘技的話，那麼想輸都幾難了，因為以下這個秘技可說是「DEBUG MODE」，即係話你想點教教點教。至於方法如下，先在OPENING畫面啟動時，順序輸入「↓↑←→A→↓BYC」，成功的話玩者便可在標題畫面中看到追加了「SWITCHES模式」，而進入此模式後，玩者便可作出種種的調教，之便可正式進入遊戲。



打不死小神童，能源扣盡會立刻補回



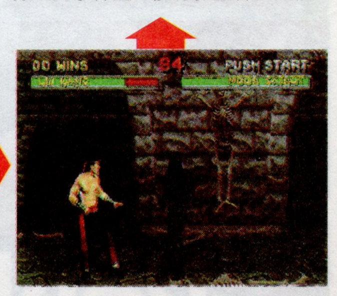
這是本來的標題畫面



追加了「SWITCHES模式」



「SWITCHES模式」模式中有多項話定可調教



隱藏 NOOG SAIBOT 出現挑機



無責任新 GAME 評壇

VICTORY SPIKE

無責任編輯：米奇

我實在好想「表揚」一下這個遊戲

我實在好想「表揚」一下這個遊戲。首先，這遊戲設有完整的排球名詞字典，對於愛好排球的人或是初接觸排球的人都很有用，第二，這個遊戲有三個考驗你視力的3D視點，基本上，只不過是把攝影機放在不同的高度而已，聰明！第三，這遊戲教曉我甚麼叫瞬間轉移高飛由墜球，對方往往未接觸排球，球便已經飛出，充分考驗你的反應。第四，那個旁述非常頂癮，他常會在對方把球打過來時説一句：「怎麼辦？」，老實說，有甚麼怎麼辦，當然是接球了！第五，這遊戲告訴我 3D 人物會比摺紙人還要醜陋，和排球原來是一團紙。第六，這遊戲充分地令我變成一個機械人，只要一見皮球變紅便按掣，持之以恆一定可以贏波的。總之，我一定要「表揚」這遊戲。

機種：PLAYSTATION
製造商：IMAGINEER
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

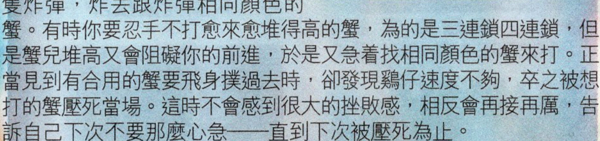
評分：

人物／機械：2 分
畫面：2 分
音樂／音效：3.5 分
故事：---------
操作性：2 分
投入度：2 分
原創性：2 分
難度：3 分
平均分：2.357 分

痛快！SLOT SHOOTING

無責任編輯：米奇

這類簡簡單單的遊戲可以讓人鬆弛緊張的神經



原來射擊遊戲和 PUZ 遊戲是可以同時玩的。這類簡簡單單的遊戲有時讓人鬆弛緊張的神經——連續打中三隻相同的蟹就可以得到一隻炸彈，炸去跟炸彈相同顏色的蟹。有時你要忍手不打愈來愈堆得高的蟹，為的是三連鎖四連鎖，但是蟹兒堆高又會阻礙你的前進，於是又急着找相同顏色的蟹來打。正當見到有合用的蟹要飛身撲過去時，卻發現雞仔速度不夠，卒之被想打的蟹壓死當場。這時不會感到很大的挫敗感，相反會再接再厲，告訴自己下次不要那麼心急——直到下次被壓死為止。

這遊戲不好的地方，是缺乏鋪排，讓人覺得不太值 300 多元，這可能是因為以往大家都玩慣磁碟，覺得這類遊戲只值十元八塊。請你留意一下，這個遊戲的售價只是5000日圓，比超任盒帶便宜得多了，但令你開心的程度不會比一個華麗但滿天子彈的STG差。假如家中多兄弟姊妹的話，待這個遊戲跌價時不妨考慮。

機種：PLAYSTATION
製造商：翔泳社
遊戲性質：STG／PUZ
價格：5000 日圓
容量：CD-ROM

評分：

操作性：4 分
人物／機械：3 分
投入度：4 分
畫面：3 分
原創性：4 分
音樂／音效：3 分
難度：4 分
故事：---------
平均分：3.571 分

DARIUS II

無責任編輯：米奇

把近六成畫面留黑來表現雙畫面效果是不是太浪費呢？

假如我有錢買齊全套上次在淺水灣見過的影音設備，我想我會考慮買下這條遊戲。

TAITO 很有心機的去將《DARIUS II》的雙畫面效果移植到 SATURN 上，還加入 ZOOM IN ZOOM OUT功能，可是，他們可能沒有考慮到，一般家庭所用的電視機都不會太大，把近六成畫面留黑來表現雙畫面效果是不是太浪費呢？你可能會說可以用ZOOM功能，但是以《DARIUS II》的敵機和子彈密度來說，ZOOM得來經已死了。最重要的是，這樣的處理根本沒考慮到畫面外的敵人，又沒有準備一個SATURN MODE給一般家庭電視用，實在令人感到製造商不夠體貼。

說到遊戲本身，子彈和敵機的出現簡直多得有點過分，以較一般大小出現沒有半點氣勢可言，只令我覺得製造商根本沒有準備讓我通過。我想假如我家的電視沒有大到像上次在淺水灣所見的那樣令我驚嘆的話，我是不會買這遊戲的。

機種：SATURN
製造商：TAITO
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

操作性：3 分
人物／機械：3.5 分
投入度：2 分
畫面：2 分
原創性：3.5 分
音樂／音效：2.8 分
難度：2 分
故事：---------
平均分：2.686 分

霸王忍法帖

無責任編輯：KAN

好難做到熱潮的一隻格鬥遊戲

基本上小弟對 SNK 出產的格鬥遊戲都是不大靈光的，所以時常成為福田君及指令魔人的手下敗將……。然而今次 ADK 為 SNK 所推出的《霸王忍法帖》，給小弟的感覺是：「延續 SNK 格鬥遊戲於市場的佔有率」。由於上回的《龍虎外傳》已推出了一時間，而《神凰拳》及《K.O.F96》又未曾面世，所有要有一隻格鬥遊戲於這空檔期間出現是必然的。

另一方面，說到遊戲本身，其造形就跟《侍魂》的有點相像，故有「英俊版霸王丸」這些名詞出現於編輯部。而在遊戲性上談的話，唔……，玩上手後就覺得這 GAME 是可以很容易出到多HITS之攻擊的 (例如慾火 12HITS)，而且可選擇手持武器或不持武器這個系統也頗有趣，但吸引力就欠奉了。所以小弟見到很多電子耍樂中心已把此遊戲收起，而展出過的時間都只不過是三五天的事，也許大家也等待着《神凰拳》及《K.O.F96》吧。

機種：業務用遊戲
製造商：ADK.
類型：FIG.

評分：

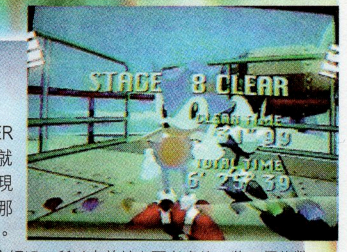
操作性：3.5 分
人物／機械：2.7 分
投入度：2.5 分
畫面：3.0 分
原創性：2.6 分
音樂／音效：3.0 分
難度：3.1 分
故事：---------
平均分：2.91 分





無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：KAN



實在太低死過癮啦！

某天小弟途經 NAMCO 的 WONDER PARK，看看有沒有甚麼新GAME登場。就當小弟行到一排世嘉的遊戲機時，突然發現那部《戰鬥毒蛇》不見了，取而代之的是那隻世嘉LOGO一箭豬頭超音鼠之格鬥遊戲。然而此GAME在很多日本的遊戲雜誌上都介紹過，所以小弟就毫不考慮的，將四個代幣投了進去。然而一試之後，發覺此GAME的流暢度非常之高，這不但是角色們及奇幻的背景設定，而且還把使用相同人物這不可思義的事「合法化」。而筆者最欣賞的，可說就是那非常考心思的背景。雖然大家也知道於之前世嘉推出的《戰鬥毒蛇》中已用過類似的背景製作系統，但明顯地今次的《SONIC THE FIGHTER》絕對是把這系統強化及華麗化。但另一方面，這又另我擔心此GAME怎樣可以移植到土星上……。不過小弟就發覺此 GAME 另有好些過人之處，例如可愛的角色造型，絕對是會吸引到不少女性玩者。所以當日小弟就眼見一位女孩子為了可以欣賞這美麗的遊戲畫面，而扭扭擰擰的要其求其男朋友入錢玩這GAME，而她的男朋友又是笑咪咪的去入錢……。噢，原來打超音鼠是可以促進愛侶間的感情的，世界上不可思義的事真的一天比一天多了。

機種：業務用遊戲
製造商：SEGA
類型：FIG.

評分：

人物 / 機械：4.0 分
畫面：4.3 分
音樂 / 音效：3.8 分
故事：---------
操作性：3.4 分
投入度：4.6 分
原創性：3.3 分
難度：3.4 分
平均分：3.828 分

SONIC THE FIGHTER

無責任編輯：KAN



我虎口就係咁震震震，入面啲人就係咁典典典

某天小弟又行落「甘升」，見到有座好鬼大座嘅機棟喺度，而且仲有兩碌好鬼形嘅機槍喺前面，原來哩隻 GAME 就係《GUN BLADE NEW YORK》嘞！跟往冇耐，就見到有人入錢玩添。不過一睇之下，小弟就「嘩」咗一聲，因為隻GAME嘅壓迫感好強，嗰啲生化人射出嚟嘅導彈雞乸咁大隻，跟往仲要成粒咁飛埋嚟，嘩，好正好正呀哈哈。而且阿 ZAC 君又話，GAME 入面出現嘅全部都係死物嚟，即係你絕對唔會殺生，所以呢隻 GAME 係連和尚都啱玩嘅。（……？）而最過癮嘅，都算係當嗰啲生化人中咗彈後，會不停咁喺地上「典」，或者「彈」(哩個差別會因唔同人用唔同打法而出現)，實在令哩隻遊戲嘅遊戲性同刺激性大大提高。而且隻《GUN BLADE》同以前嘅《VIRTUA COP》系列有啲唔同，因為喺哩隻 GAME 裹而要記位嘅話就比較困難，之不過咁樣咪仲好，皆因仲過癮啲，襟玩啲嘛。你話係咪？不過話時話，小弟覺得打哩隻GAME嘅時侯係應該企喺度嚟打嘅，如果唔係根本就唔就手，亦發揮唔到人類最原始嘅殺戮本能！！

機種：業務用遊戲
製造商：SEGA
類型：SHOOTING.

評分：

人物 / 機械：3.3 分
畫面：4.1 分
音樂 / 音效：4.3 分
故事：---------
操作性：3.7 分
投入度：4.4 分
原創性：3.0 分
難度：3.65 分
平均分：3.77 分

GUN BLADE NEW YORK

無責任編輯 ARES

又要玩者跟故事，自己又打茅波改故事，實在令人無所適從

講真，玩這隻《龍球》遊戲就好易，但在難度方面就好講玩者的心態，因為如果玩者不求甚解，只是胡亂一通地見人便打打打，那麼不用兩個鐘頭便可爆機，可說毫無難度可言。不過，如果玩者是一個「龍球迷」或一個要求嚴謹的玩家，那麼這隻《龍球》GAME 便包含了超高的難度，第一，所有戰鬥一定要跟足原作故事的安排而打，如有多少人出場，何人受傷，誰人出過招及誰人完成該場戰鬥等，真係好鬼煩。第二，遊戲本身打茅波，當中不少設定跟原作故事有出入，應死的未死，不應死的卻因為做了大佬而焗住要打死佢，原本了結戰鬥的人竟可不出現，戰鬥的關鍵人物竟沒有設定其出現……大佬，點玩呀！又要我跟故事，自己又打茅波改故事，實在令玩者無所適從……各位偉大的「龍球迷」，你們有信心克服這「新編龍球史」嗎？

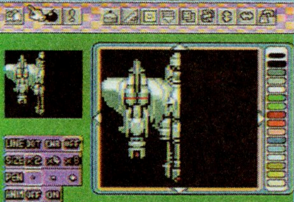
機種：SEGA SATURN
製造商：BANDAI
類型：ETC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：4 分
畫面：3 分
音樂/ 音效：2.5 分
故事：1.5 分
操作性：2.5 分
投入度：2.5 分
原創性：2.5 分
難度：4 分
平均分：2.8 分

龍珠 Z 偉大的龍珠傳說

無責任編輯 ARES



一隻不是玩玩下便能理解其樂趣的另類遊戲

早幾期玩過（唔係玩完，因為根本未玩完。）隻《PANDORA PROJECT》，卒之差啲着手研究如何於屋企的地底起個研究所，之後再秘密地造隻「踢腳萬能俠」，當然，研究所個名要叫做光子力研究所喇，不過計劃最後由於資金不足而擱置……之後，聽到指令魔人話隻《設計衛門 PLUS》好過癮，於是便拿來試試。講真，論人物、機械、畫面、音樂、音效及故事，這通通也是由玩者所造而定的，故根本無法作任何評論。而在操作方面，設計遊戲時也頗方便，至於基於遊戲是要由自己所造，故投入度亦當然大增(大佬，整到鬼死咁難嚟俾人玩，好過癮㗎！），不過，在難度方面（指設計程序而言），此遊戲的問題便是進行方法頗為複雜，不是一般玩家所能應付，因此亦如《PANDORA PROJECT》一樣，《設計衛門 PLUS》亦是一隻不是玩玩下便能理解其樂趣的另類遊戲。

機種：PLAYSTATION
製造商：ATHENA
類型：ETC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：15BLOCK

評分：

人物/ 機械：——
畫面：——
音樂/ 音效：——
故事：——
操作性：3 分
投入度：4 分
原創性：5 分
難度：4 分
平均分：4 分

設計衛門 PLUS

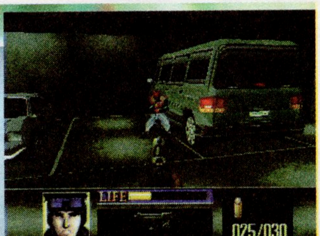


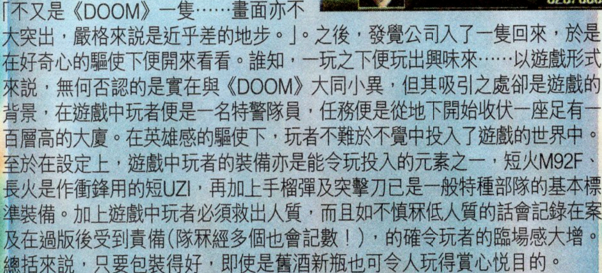
無責任新 GAME 評壇

EXPERT 恐怖份子狙擊手

無責任編輯 ARES

只要包裝得好，即使是舊酒新瓶也可令人玩得賞心悦目的





早排「巡視業務」(即到各勝地視察GAME界狀況)，發覺不少場也正播放着這隻遊戲的畫面，當時心裏便想：「不又是《DOOM》一隻……畫面亦不大突出，嚴格來説是近乎差的地步。」之後，發覺公司入了一隻回來，於是在好奇心的驅使下便開來看看。誰知，一玩之下便玩出興味來……以遊戲形式來説，無何否認的是實在與《DOOM》大同小異，但其吸引之處卻是遊戲的背景，在遊戲中玩者便是一名特警隊員，任務便是從地下開始收伏一座足有一百層高的大廈。在英雄感的驅使下，玩者不難於不覺中投入了遊戲的世界中。至於在設定上，遊戲中玩者的裝備亦是能令玩投入的元素之一，短火M92F、長火是作衝鋒用的短UZI，再加上手榴彈及突擊刀已是一般特種部隊的基本標準裝備。加上遊戲中玩者必須救出人質，而且如不慎秝低人質的話會記錄在案及在過版後受到責備(隊秝經多個也會記數！)，的確令玩者的臨場感大增。總括來説，只要包裝得好，即使是舊酒新瓶也可令人玩得賞心悦目的。

機種：PLAYSTATION
製造商：日本物產株式會社
類型：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：每版 1 BLOCK

評分：

人物/機械：2分	操作性：3分
畫面：2分	投入度：4分
音樂/音效：2.5分	原創性：2.5分
故事：2.5分	難度：3分
	平均分：2.7分

EXTREME POWER

無責任編輯 赤目黑龍

大地在我腳下……！

哇！真是非常過份呀！竟然要一個人直衝入敵人的陣地，而且要以一人之力將整個星球從惡人手上奪回來，這個真不知是甚麼的世界，可惡！不過，這個遊戲説實的真是不俗，首先是遊戲本身的構成部份，玩者的機械人可以説是「可以的」，不過，在武器的強化方面則比較簡單，J.J還説這隻遊戲甚麼有「很多嘢砌」，廢話！計起來只有5種武器，就算連不同LEVEL也計算在內也只有15種而已，而機體方面更不可以強化或改造的，所以這方面的趣味性是非常不足的。至於遊戲之中，敵人的設計和圖版的設計則是不錯的，這點是值得一讚的。不過，最可惜這隻遊戲不是ANALOG對應的，否則應會更好玩。

機種：PLAY STATION
製造商：PROFIRE
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：2.5分	
畫面：2分	投入度：2.5分
音樂/音效：2分	原創性：2分
故事：2分	難度：3分
操作性：2分	平均分：2.25分

DARIUS II

無責任編輯 赤目黑龍

☆#※♀↕

哇！去死啦！咁嘅遊戲也可以出得街，真係唔知生產商點做嘢嘅！講真嗰句！玩射擊遊戲咁奈，都未試過有一隻遊戲可以使黑龍如此光火的，真是打到暴晒粗，每打一次都唔知會講多少次粗口，首先要向各位同事講聲對唔住，其實黑龍都唔想講咁多粗口，不過，真係打到起晒火，一時忍唔住，唉……一日都係隻遊戲唔好，因為寫這評壇時似未完成這遊戲的攻略，所以連黑龍自己也不知道能否將這件「唔係人做」嘅工作完成，不過，受到上頭嘅非常壓力，唯有頂硬上，所謂受人二分四、寄人籬下……唉……做就做啦！死就死啦！估唔到出到500元一版都冇人食得起……

機種：SEGA SATURN
製造商：TAITO
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：1分	
畫面：0.5分	投入度：0分
音樂/音效：1分	原創性：1分
故事：0分	難度：5分
操作性：0.5分	平均分：1.01分

VICTORY SPIKE

無責任編輯 赤目黑龍

吓？咁就叫排球遊戲

哇！又是一個令人非常失望的運動遊戲，真不知是製作上出了問題，又或是運動遊戲真是不適合於多邊型之中呢？不過，黑龍相信是兩者皆有的，所以，不多説了！總之就是一句：「失望！」天呀！在開這隻遊戲來玩的時候，真是嚇了一大跳，人物的動作竟然慢到這個不可以忍受的地步，而且由於冇得調校，所以真是令人感到非常的過份，不過，這始終是第一隻排球遊戲，所以做得差似乎是理所當然的事，不過，話説回頭，如果真是做出這樣一隻遊戲而敢推出市面的話，試問誰個家會買呢？好在公司有入此遊戲，黑龍就此省掉一少筆錢了。

機種：PLAY STATION
製造商：IMAGINEER
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：1.5分
畫面：1分
音樂/音效：1.5分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1分
原創性：1.5分
難度：2.5分
平均分：1.5分





無責任新 GAME 評壇

龍珠 Z 偉大的龍珠傳說

無責任編輯：指令魔人

出咗咁多隻龍珠，哩隻終於有啲新意

龍珠又有新GAME出。經過咗咁多集，RPG又出過幾集，對戰格鬥又出過幾集，到而家哩集，終於都有番啲新意，出番隻 SLG ＋ ACT 嘅遊戲嘞！

實際上，哩隻 GAME 玩落都幾悶——一直係咁連打，打到畫面下面條「POWER BLANCE」BAR 夠數，就無論各人嘅位置、狀態如何，就會隨時隨地使出必殺技，將對方的能源扣掉一點，然後又再重複⋯⋯

但係佢喺每打完一戰後都會計RANKING，計吓究竟有冇跟原著故事去玩，同埋跟咗幾多巴仙；可惜好衰唔衰，隻GAME為咗設計戰鬥嘅場面，有啲戰鬥被逼要更改出場人物，搞到跟唔到原著故事，但係佢都一樣有 RANKING 俾你，究竟點至可以喺唔跟故事嘅人物設定中去跟故事玩呢？果然高難度⋯⋯

機種：SEGA SATURN
製造商：BANDAI
類型：ETC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：3.5 分
畫面：2.7 分
音樂/ 音效：2.3 分
故事：2 分
操作性：3 分
投入度：1.3 分
原創性：2 分
難度：4 分
平均分：2.6 分

DARIUS II

無責任編輯：指令魔人

子彈，子彈，子彈，子彈，子彈⋯⋯哎吔！（不過唔係好妥⋯⋯）



以前不嬲都有玩過吓「大圍時」系列嘅射擊 GAME，亦都不嬲覺得此系列遊戲唔係人玩嘅；但係自從玩過超任隻《～TWIN》之後，就一直無乜點掂過此遊戲，莫講話認真地玩⋯⋯

而今次有幸能夠再次接觸「大圍時」，係因為趕稿途中眼見黑龍兄玩此 GAME 玩到呼天搶地，而自己又試「神黃權」啲招試到手軟，無哂心機，所以走去試一試自虐一下⋯⋯發覺自己對於射擊 GAME 嘅反射神經開始失控，時常學 ZAC 話齋：「我愛子彈！」睇住有子彈飛埋嚟都撞埋去嘅！⋯⋯可能自己對手開始淨係對啲指令系嘅遊戲有反應喇。

機種：SEGA SATURN
製造商：TAITO
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：2 分
畫面：2.3 分
音樂/ 音效：——（試 GAME 時聽唔到⋯⋯）
故事：1.5 分
原創性：3 分
操作性：2.5 分
難度：5 分
投入度：2 分
平均分：2.61 分

SONIC THE FIGHTER

無責任編輯：指令魔人

SONIC 終於都識打橫走喇！

一直以來，我不是特別喜歡 SONIC這「小動物」，也不是不喜歡，總之沒有特別感覺。但是在遊戲性方面，就不甚喜歡它以前那種一直向前衝，只靠記位去拿取特別分數的玩法，平心而論，我則比較喜歡「馬利 O」的玩法多一些。

而在大家一直期待着《VF 3》推出的同時，以SONIC的角色作主角的3D POLYGON格鬥GAME推出了；原本還沒有抱着太多的期望，但係當我見到它的真正畫面時，都被佢啲流暢動作同埋過癮嘅變形效果吸引住，表現十分出色，同時亦十分佩服「AM 2研」嘅造 GAME 功力，以「MODEL 2」於《FV》裏差唔多去盡嘅情況下，仍然可以於《SONIC THE FIGHTERS》裏有更上一層樓之表現，令到我更加相信於《VF 3》的宣傳中出現的一句話：「VF 3 令到玩者可以控制在『VF CG PORTRAIT SERIES』中的人物！」

機種：AD
製造商：SEGA
類型：FIG.

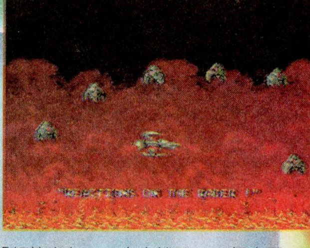
評分：

人物 / 機械：4.3 分
畫面：4.8 分
音樂 / 音效：4 分
故事：3 分
操作性：4 分
投入度：4.5 分
原創性：4 分
難度：3 分
平均分：3.95 分

DARIUS II

無責任編輯：PUYU 神

若是《DARIUS》系列的擁躉便不妨買下



數數手指，筆者第一次玩《DARIUS》已是八、九年前的事了⋯⋯當年的《DARIUS》可算是非常「駕勢堂」，一大座機體，三個大電視作橫排的超闊畫面，又有立體聲音響及很勁抽的超低音，其中最令筆者神往的就是它可以讓玩者插入耳筒；為了製造一個完全不受扞擾的打機空間，筆者便把那個用兼職錢買回來的 SONY 耳塞（MDR-282！白色嘅）插進去玩了大半天，讓 GAME 中的搖滾樂不停轟炸⋯⋯真係過癮到「痺」！

當筆者懷着興奮的心情離開那間機舖後，便把耳塞駁回那部同是用兼職錢買回來的隨身聽上，但不幸的事發生了⋯⋯那個象徵着高檔貨色的 MDR-282 然拆了聲！

賠番對耳塞俾我呀，TATIO！嗚⋯⋯

說回此GAME，基本上是完全移植，但其背景比較差，而且筆者已不甚喜歡那些「審」椒粉式的射擊 GAME；所以若是《DARIUS》系列的擁躉便不妨買下，否則的話就不必了。

機種：SEGA SATURN
製造商：TAITO
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：2.5 分
畫面：2.2 分
音樂/ 音效：2.1 分
故事：——
操作性：2 分
投入度：2.3 分
原創性：2 分
難度：4.3 分
平均分：2.49 分



無責任新 GAME 評壇

疾風魔法大作戰

無責任編輯：PUYU 神

畫面更可算是100% 的忠實移植



由於筆者兩年前並沒有在遊戲機中心玩過這一隻射擊遊戲，故此一直以為這只是一隻普通的STG，誰不知這原來是一隻類似賽車GAME的STG，算是有點新意吧。

在人物和機械的設計上，《疾風》這GAME是不過不失，男角算是O.K.了，而女角則稍嫌不夠可愛或性感。幸好SATURN版的移植度甚高，而其中的畫面更可算是100%的忠實移植，但由於始終是1994年的作品，所以並不是太漂亮（以1996年計）。在難度方面，SS版《疾風》仍然是那麼高，那麼難打，一面要對付畫面上的敵人，一面又要鬥快完成賽事，個人技術稍差的都很爆機。

另一方面，越來越多由街機移植過來的射擊GAME都有一個街機模式，那麼是不是要添置一部蹤向的電視呢？

機種：SATURN
製造商：GAGA
類型：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械	3.5 分		
畫面	3.7 分	投入度	3.5 分
音樂／音效	3.3 分	原創性	3.7 分
故事	——	難度	4 分
操作性	3.6 分	平均分	3.61 分

J.LEAGUE 夢幻球場

無責任編輯：PUYU 神

球員資料都是最新和最真實

筆者一眼望過去，誤以為KONAMI 的《實況足球》推出了J.LEAGUE 版，看清楚後才知道這一GAME 隻是 HUDSON 的最新作品——《J.LEAGUE 夢幻球場》。

相對於其他次世代級別的足球遊戲來說，SFC 的足球 GAME 無疑是沒有麼吸引，但當中也有一些好作品（例如《實況足球》便是），而今次的《J.LEAGUE 夢幻球場》可算是一隻中上的作品。球員的動作已是十分生動順滑，但在轉彎時又稍覺生硬(可能是作畫數較少）；守門員接球時又稍為作狀了一點，不夠自然。

撇開以上的缺點，《夢幻球場》還有很多優點，例如全個GAME 的球員資料都是最新和最真實，這會令到玩家更有投入感；另外，GAME 中的 SET UP 十分精細，令足球發友玩得更過癮。

機種：SFC
製造商：HUDSON
類型：SOC
價格：7980 日圓
容量：20 M

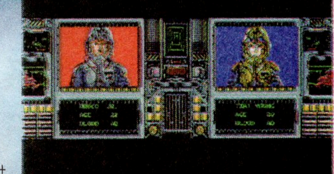
評分：

人物／機械	3.0 分		
畫面	3.3 分	投入度	3.5 分
音樂／音效	3.3 分	原創性	3.5 分
故事	——	難度	3.2 分
操作性	3.5 分	平均分	3.33 分

DARIUS II

無責任發燒族 族長：李迪偉

DARIUS迷可以一買（雖然好悶）



有時真係唔明點解啲人咁懶，明明可以做多啲都懶得去做，又定係我見識少唔了解人家的政策呢……？像這一隻《DARIUS II》，我真係唔明就咁一嘢「影印」到 SATURN 上，俾我？先來一個出擊迎戰的開場畫面，2D又好、3D又好、動畫都好，總之就要有一種玩次世代機的感覺，《DARIUS 外傳》也好一點點（只是一丁點），《DARIUS II》的開場就真係……唉！OK！只要個 GAME 好玩有睇頭便可挽回面子，輕輕一按START掣進入激戰，不錯，不錯，我可以將所有分數顯示，自機數目顯示飛走，又可以 ZOOM IN 、ZOOM OUT，但 ZOOM IN 問題便出現了，畫面真係一般，再玩落去……我終忍不住再搵番隻《DARIUS 外傳》出來玩。

機種：SATURN
製造商：TAITO
類型：STG
價格：5800 日圓
容量：CD ROM

評分：

		操作性	3 分
人物／機械	2 分	投入度	2.5 分
畫面	1.5 分	原創性	2 分
音樂／音效	1.2 分	難度	2.8 分
故事	——	平均分	2.14 分

鐵球

無責任發燒族 族長：李迪偉

還我四百元……

這是一個動人的故事……一個從小已喜歡玩波子機的青年，每次到機鋪總愛花數十元逐部波子機狂玩，自他擁有一部「玩站」、二部「土星」後，他已很少去機鋪，上年「土星」出了一隻波子機的 GAME 叫《LAST GLADIATORS》，玩後極其興奮，啊！很真實的畫面呀！很流暢的波波呀！很堅的音效呀！……到了最近，「玩站」也不甘後人出了這隻《鐵球》，四百元的代價換來的只是僅合格的畫面、流暢到有點唔似波子嘅波子、悶到暈的丁點音效……令這位純真、年青的心飽受十六秒 8.5 級大地震……各位編輯對不起！請代我寫信到「健力士」，我要破評分紀錄了（最低）。

還我四百元……還我四百元……還我四百元

機種：PLAYSTATION
製造商：GAGA COMM
類型：TAB
價格：5800 日圓
容量：CD ROM 鐵球

評分：

人物／機械	1.5 分		
畫面	1.5 分		
音樂／音效	1 分		
故事	——	原創性	1.5 分
操作性	1 分	難度	0.5 分
投入度	0 分	平均分	1 分

無孔不入的EVA珍藏品

新世紀EVANGELION COLLECTOR'S DISK VOL. 1-3



機種：PC／WIN 3.1或WIN95；MAC／SYSTEM 7.0以上
製造商：GAINAX
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
價格：6800日圓

文：米奇

《新世紀EVANGELION》，1995年全日本最賣座的動畫。負責策劃整個EVA計劃的GAINAX除了有製作動畫之外，還是電腦遊戲的生產商，因此，它們把EVA搬到個人電腦上是理所當然的事。

《EVA COLLECTOR'S DISK》（以後簡稱《ECD》）是一個着重收藏多於實用的CD-ROM系列，它可以同時用在PC和MAC上（日本稱這種兩用CD-ROM為HYERID CD-ROM），加上還面很少內容要用到日文，不安裝在日文系統上也可以用得到。

由於EVA熱潮的影響，每有新的《ECD》在日本發售時，都會登上銷售榜的前列位置。最近，香港某些店舖也有進口少量《ECD》發售，因此米奇特地為大家介紹一下。

VOL.1——圖片與聲音為主的試驗作



第一隻《ECD》是系列中比較普通的一隻，內容分為四部分，分別是圖片、各角色的名句錄音、ICON集和熒幕保護程式。

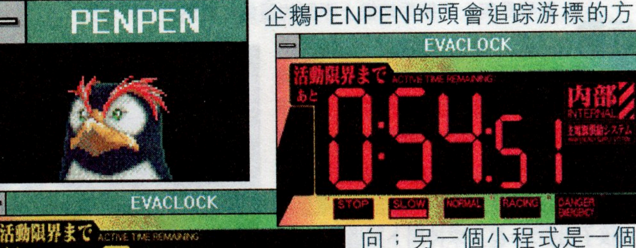
這一輯中的圖片主要是片集的宣傳畫和電視版中早期的劇照，其中不乏曾在《NEWTYPE》、《ANIMAGE》等動畫雜誌中刊出過的插圖；ICON集是各人物的小圖示；熒幕保護程式就只是很簡單的展示一些在圖片部分中也有的圖片。

為了照顧不同讀者的需要，每張圖片都有BMP、JPEG和PIC三種格式，聲音也有WAV和AIF兩種格式。

VOL.2——多了一些小程式



有所進步的第二作。圖片方面分別有一些人物造型照和第7至15話劇照和部分開場片段的畫面，而且還附了兩張索引圖片，以方便讀者翻查。而這輯最特別的，是附送了兩個小程式，一個是好像《NEKO》那樣，企鵝PENPEN的頭會追踪游標的方向；另一個小程式是一個好像EVA活動界限計時器的小時鐘，它可以顯示時間或作1分鐘或5分鐘倒數。

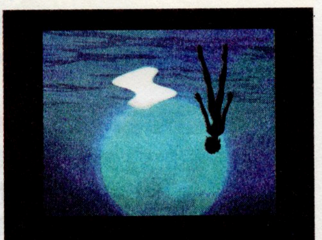


VOL.3——最花心思的一輯

這一輯是現時出得最精采的一輯，內容極之豐富，劇照和錄音的內容是摘自16至23集，當然還有人物造型照和隨碟附送的海報的電腦檔案。

熒幕保護程式今次也玩了新花款，不再是展示圖片，而最有心思的，是一個仿照電視ED模樣的熒幕保護程式。



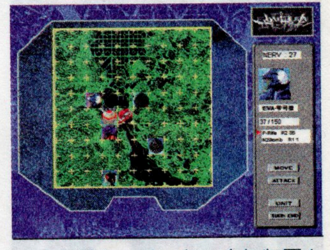


實用小程式方面，這一輯送了一個簡易的AIF聲音檔案播放程式和一個像VOL.2的《PENPEN》樣，會追踪游標位置的《麗的眼眸》。

不過，最特別的，要算是附送的兩個小遊戲《使徒ANGELS》和《創世記GENESIS》了。這兩個遊戲在中文或英文WIN上都可以執行的。

使徒ANGELS

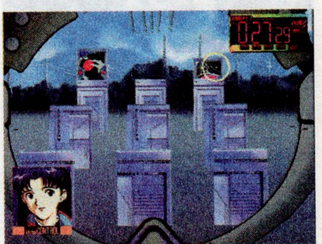
這是一個小型的戰略遊戲，玩者可以扮演NERV或使徒的角色。遊戲中玩者最多只有小量武器，到指定回合之後才能增加新機。NERV方面的機種隨了EVA零、初貳號機外，還可以使用三種聯合國戰鬥機、日本財團製造的JET ALONE和本來是第13使徒的EVA 3號機，而使徒方面就可以使用第3至第12和第14至16號使徒。



遊戲中的使徒跟原著故事中的使徒擁有類徒的特性，例如第7使徒在受傷之後的一個回合會分身、第11使徒會支配了它所攻擊的機、第12使徒會把敵人傳送到別的地方。

遊戲的勝負條件是任何一方在對方沒有新機加入的一個回合把版圖上有所有敵機消滅便告勝利。

創世記GENESIS



這是一個用滑鼠來玩的射擊遊戲，玩者可以飾演真嗣、麗或明日香。遊戲開始前，你需要設定和EVA之間的同調率，設定方法是快速移動滑鼠，在同調率表升至最高時按掣。同調率愈高，準星便愈受控制。接着就會進入射擊畫面——在九幢大廈當中，會有一些目標出現，玩者要在1分鐘內控制準星對準是使徒的目標射擊，打中EVA和大廈都會扣分。不過，準星的控制並不容易。遊戲完結的時候，葛城里美會說出對玩者的評價。

這遊戲對電腦的要求頗高，廠方建議如要使用NORMAL模式玩的話，最好是用P5-60以上，還要有12MB以上記憶體。此外，遊戲是以聲音來報告結果的，但發聲檔案的格式是AIF。裝有INTERNET BROWSER的話就可以聽得到。



ELF戀愛遊戲最新作

下級生 先睹為快

文：威記

機種：PC-9801（硬碟專用）
製造商：ELF
價格：9800日圓
容量：25MB

等呀等的，終於都等到ELF的新作推出了。雖然現時《下級生》只有9801用的硬碟版本，但以ELF的慣例，他們的新作在兩個月內必定會推出DOS／V版，相信大家很快便可以玩到，所以今次就從老編手上搶盒98版《下級生》來，為大家率先介紹。

《同級生》式《心跳回憶》

ELF在推出《下級生》前一再強調，這個遊戲不是《同級生2》的續篇，而是一個全新的系列。事實上，玩過這《下級生》之後，就會覺得這是一個《同級生》式《心跳回憶》，因為除了沒有學業、體調的指數外，主角健太郎的行動大致上還是一星期一星期的度過，跟女孩子交談時你要選擇適當的對答方式，你要想辦法打聽女孩子的電話號碼和出生日期，打電話約會女孩子還要安排約會地點和時間，找兼職打工賺錢，當女孩子發脾氣的時候又要像救炸彈一樣逗她開心，人家生日時又要買禮物送給她，最重要的是跟《心跳》一樣有個隱藏的好感度指數，你要想辦法提高女孩子對你的好感，才可以有個美滿的結局。


■除了美女之外，戀愛遊戲自然少不了一個「乞人憎」的人物。這就是《下級生》中的西御寺——佐竹晴彥。


■超過400張EVENT畫面，整年發生的事自然多得很。

■爆機之後再開遊戲，在回想畫面中你的房間裏，就會放了你曾結識過的女孩子的公仔，CLICK這些公仔就可以看到你跟這些女孩子的回想片段。先告訴你一個秘技——CLICK鳴澤唯的POSTER也會有畫看的。



■要有美好的結局，就要盡量高女孩子對你的好感度。

增強了的新元素

時間

跟《同級生》系列不同，《下級生》是個玩足一年的遊戲。當然，所謂玩足一年，期實當中逢星期一至五除了事件之外都是不受控制，強制返學的。公眾假期和暑假春假的周日都是被規戚「屈」去喫茶店「土下座」做時薪400日圓的兼職。而因為主角是住宿舍關係，要受門限限制，所以真正可以使用的時間，就只有星期六下午12時半至8時，及星期日上午8時至晚上11時。據廠方說，這種設計是要真實反映一個正常高中生的生活模式。

跟《同級生》一樣，出入每一處地方都耗費時間，到隔鄰的葉月町來回要一小時，每當所剩的時間不夠到下一個地方的話，電腦就會強制主角回宿舍。

季節

由於玩上一年的關係，《下級生》多了季節這個元素——女生的衣着會隨着季節變化，而主角可以到的活動場所也會因季節改而改變開放時間，例如卯月町公眾泳池就只會在夏季開放。

除此之外，有些EVENT是會按節日發生的，夏祭燒煙花、春節本拜年、情人節送朱古力、聖誕節搞派對自然少不了。那正是增進感情的好機會哩。





■看見美女們按季節換上不同的服飾，自然是最好享受。

行動

正如上面所說，主角健太郎的行動時間有限，不過一到星期六、日情況就完全不同變成《同級生》的自由行動模式，主角可以隨處逛蹓運氣，可以去做些「有人性」，肯付出合理薪酬的兼職，又可以返宿舍打電話約女孩子出街玩，甚至求神問卜買道具、一支公去睇戲、打保齡都得。順帶一提，打保齡是計經驗值的，保齡打得好可以追到至少兩個女仔的。另外，《下級生》不像《心跳回憶》那樣有個月曆可讓你翻查有沒有約會，所以——自己執生啦！

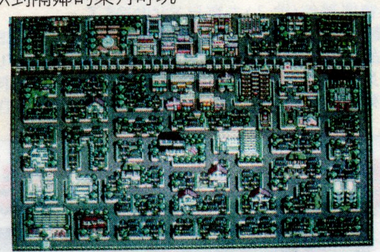

■哩個畫面是不是好似《心跳回憶》？放心，打電話只需15分鐘，不用花上一整天。

地圖

《下級生》的地圖比《同級生》的豐富，主角所住的卯月町有很多公共設施，圖書館、美術館、醫院、遊樂場、公園、泳池、購物街、戲院一應俱全。咦，說着說着，怎麼這些地方那麼似《心跳回憶》中可以約會的地點的？

除了卯月鎮外，主角還可以到隔鄰的葉月町玩。

卯月學園也是個深不可測的地方，學校大樓連女廁都可以入，另外還有網球場、泳池、體育館等。



■除了地圖上標有名字的地方外，鎮中還有好些地方是沒有標明而可進入的地方，那些多數是聘請兼職的地方。

道具

《下級生》獨特的地方，是加入了金錢和道具的元素。購買道具禮物要錢，到泳池、公園、看電影、吃飯都要錢，單靠最初的37400日圓根本不夠，所以除了親戚「老屈」的兼職外，還要做其他兼職賺錢，否則沒錢就連約會也不可以了。

道具方面，在卯月鎮商店街可買到多靈精怪的東西，有很多是在各EVENT中需要用到的，例如女主角瑞穗會問你一些關於金魚的問題，所以如果要追她就要去書局買本關於金魚的書。主角本身一開始便擁有很多道具，所以要在第一個星期六返宿舍CHECK一CHECK，沒有的道具就要去買了。



■別以為這些傷風藥只是玩嘢，原來這某個女孩將要用到，買了有着數。

感情

這是廠方一直強調的地方，遊戲中合共有13MB文字內容，之所以有這麼多，是因為遊戲中即使是同一個EVENT，因着對方對主角的好感度不同，對白也會有所改變，所以玩多幾次都會新鮮感。

■激嬲麗子姐姐，要救亡就要花好多功夫。

遊戲中交談主要分兩部分，一是平時見面，這時的話題只有幾可選，而且一次見面通常只可談到當中的一兩個話題。這種交談主要是用來增進感情、套取對方的電話號碼及出生日期、和約會女孩子。

另一種是EVENT時的對答，這種對答是三擇的，絕對會影響好感度，而可選的選項也是會因好感度而改變。



■雖然每次找女孩子，話題都是那幾個，但隨着好感度不同，相同話題的答案也會有所不同。



■同樣是三擇問題，好感度不同也會改變可選的答案。

約會

《下級生》跟《同級生》不同之處是約會和H的次數。在《同級生》中，約會幾乎就代表開花結果，或是有事發生，H就幾乎可以代表打爆機，但《下級生》就強調真實感——約會的次數不限，而且每次約會都會有不同的對白，這些對白自然會影響好感度。而大家最關心的H，也隨着次數的增加而表現出不同的反應，愈來愈大膽。

追求13位可愛女孩子！

《下級生》的人物比《同級生2》少，連同隱藏人物只有13人，不過，EVENT的畫面不計各人的爆機就超過400有張，可見發生在每位女角身上的事件一定很多。在DOS／V版推出之前大家先在這裏選定一個目標吧。



結城瑞穗

正統美少女，品學兼優，運動萬能、最重要的是——即使對你的好感不高，也不會好似藤崎詩織那樣死老豆咁款。



奈奈

斯文版都築梢江



神山美子

瑞穗的好友，《下級生》版古式由加利。



新藤麗子

大家閨秀，純女性版伊集院麗。



橘真由美

表面是享樂主義者，但真實的性格其實隱藏在內心。《下級生》版朝日奈夕子。



飯島美雪

田中美沙翻版？



三月靜香

美人校醫兼主角的班主任，跟主角同住在宿舍的同一層。



美夏

喫茶店的女待應



涼子

性格嚴肅的美術部成員，找主角當裸體模特兒。



麻紀

魚檔老闆的女兒，男人頭性格，經常「送大禮」。



愛



隱藏的第13人——天娜

簡單來說，她就是「阿琳」。她是和弟弟一同轉校到卯月學園來的，至於甚麼條件才能令她出現就留待你自己慢慢找了。



真步子

STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
客席攻略：FUKUDA

JV新幹線

車長詞

1996年6月21日 出紙3大頁

各位親愛的讀者(？)，和大家分別了兩個星期，不知道你們有否去買新GAME玩呢？幸好車長所期待的《艾比露芝》還有差不多一個月才推出，否則又要以貧乏MODE過日了。看看日本的新作發售表，發覺業界正全面性地開始將遊戲的操作平台移師到WIN95處，當中不只H遊戲，就連很多大作像《FS 8》、光榮系列及SEGA的遊戲都是推出WIN95版或兩對應版，由此可以預計到PC98已呈現夕陽之光，難怪福田君都要托米奇一有機會便替他(她？)去買日文WIN95了。

說了這麼多私人事務，還是講講業界情報吧，CREATIVE那張3D BLASTER又有兩隻對應作品公佈，分別是《FATAL RACING》和《ACTUA SOCCER》，淨睇名也知道是玩甚麼；另外已見街的《鬥神傳》正版亦是對應這張卡的，只不過眼看SEGA在不需任何硬件的幫下，仍能在日版WIN95以每秒30格來出《VF》，那又是否需要……

(車長)

ALICE SOFT新舊作雙味拼盤

宇宙快盜FUNNY BEE

六萬五千色之SF美少女震撼

生產商：ALICE SOFT
對應系統：J-WIN／WIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠、18禁
© 1996 ALICE SOFT



今次要向大家介紹的是由同一公司所推出的一新一舊遊戲。在眾多好GAME生產商當中，除了ELF外ALICE SOFT是筆者較喜歡的一間，可能是遊戲的平均質素(《鬥神都市》兩集、《夢幻泡影》、《ONLY YOU》、《DPS全部》和至正的《RANCE》系列等)皆為不俗吧。

說回今天的正題，首先要講的是在6月7日新鮮滾熱辣推出的《宇宙快盜FUNNY BEE》，這一隻WINDOWS用遊戲可以對應最高6萬5千種顏色和1024×768的解像度，因此畫面的質素相當高，當然你可以用256色來玩，只不過畫面會比較震。至於故事方面，主要是說身為宇宙快盜(自稱，其實即是小偷)的兩名主角仙蒂與詩織的短篇冒險歷程；全GAME共有四章，玩者在每一章都會遇上不同的事件，雖然玩落去會覺得橋段都是一貫ALICE SOFT的玩嘢作風(幾乎這廠的每隻遊戲都會在AVG裏得閒無事進行RPG戰鬥)，可是相比起一般意識過激的遊戲如《愛姊妹》，這隻《FUNNY BEE》會較為更像一隻遊戲多過是一齣咸戲。最令筆者印象深刻的，可算是遊戲初段在宇宙博物館裏玩解謎，抵死得嚟有紋有路，當然全CD音源及特惠價格也是這GAME值門票價的因素，要在此感激幫我入貨的J.J.老兄，THANKS。再提一次，BGM實在太正，記住要買正版啊。

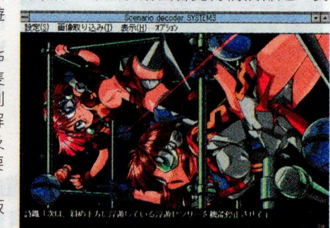

突然衝入太空船的男子

連衣服都被剝開

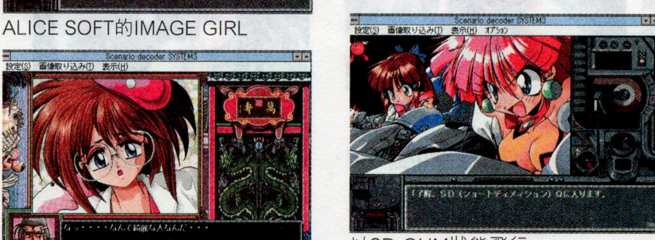
評分(FUNNY BEE)
美少女度：3.0分　H度：3.0分
遊戲性：3.0分　意念：3.0分

遊戲的兩名主角正乘其太空船離開

ALICE SOFT的IMAGE GIRL

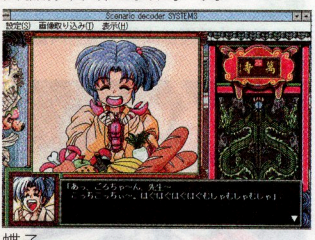

避開及解除紅外線監察器

出發前眾人在碼頭的一刻


法子老師

以SD-OHM狀態飛行


取得「小兔枕頭」的仙蒂


蝶子

詩織

至於另一隻GAME《PRO STUDENT G》是在去年4月7日推出PC-9801/J-WIN/TOWNS共用CD-ROM版本的，不過最近竟然在各大場出現，真是……由於是早期推出的關係，因此無論在用色以至畫面都不能和《FUNNY BEE》相提並論，可是遊戲性卻倒是不弱。這一隻遊戲參考了在《西遊記》內出現的角色，例如主角猿藤悟郎是一隻人化了的孫悟空，女主角三藏法子老師當然就是唐三藏等。故事方面，話說由於日本的教育體制進行了改革，教導致被衍生而出的組織暗黑鳳凰團所控制，為了將這惡黨消滅於是便找來了3名陷入「肥佬」危機的學生，遊戲亦隨他們的集合而展開。撇除畫面來說，這隻GAME的可玩性很高，而H畫面的比例也很適中，可以一買。

評分(PRO STUDENT G)
美少女度：3.0分　H度：3.0分
遊戲性：2.5分　意念：2.5分
(金太郎)


PRO STUDENT G


西遊記學生化版本

生產商：ALICE SOFT
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠、18禁
© 1995 ALICE SOFT

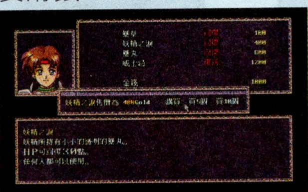


古大陸物語2~艾克王的遠征

S.RPG系列名作中文版第二集

生產商：松岡電腦
對應系統：DOS
類別：S.RPG
容量：FD×5
要滑鼠

繼去年《古大陸物語》中文版受到一致好評(因為DOS/V版亦在那時推出，相對地人們當然想玩較有親切感的中文版)，松崗今年再接再勵推出續篇《FS2 艾克王的遠征》，實在是所有「花靚」迷的榮幸。今集玩者可以從「前傳」及「正章」中選取其中一來玩，「前傳」共有3關，是有關上集主題的外傳故事；「正章」則是以上集故事發生前的事件作開端。除畫面強化了外，系統的重新設定令遊戲進行的過程更順暢，是一隻值得收藏的遊戲。



買道具的一幕



戰鬥畫面



地圖畫面

角色造型：3.0分
原創性：3.0分
操作性：3.5分
音效：3.5分
熱中度：3.0分
買得度：3.0分
總合評價：3.17分
(車長)

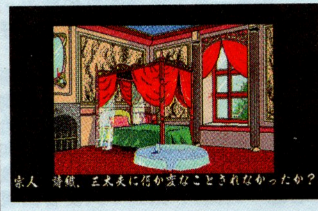
BEAST淫獸之館

河源崎小電影？

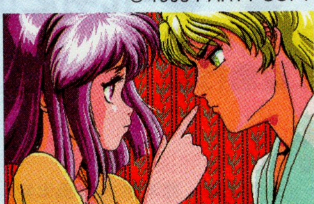
生產商：PARTY SOFT
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠、18禁

大家終於找到避雨處了

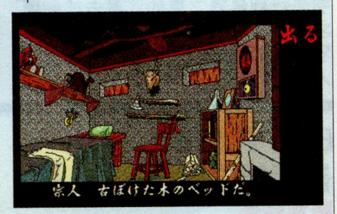
這一隻在去年12月推出的AVG，是以一班學在旅行途中遇上大風雨、找到一所神秘大屋來躲避而所發生的事件為主題的。玩法屬一般冒險類型，身為男主角的玩者要在大屋內把被困着的同伴們救回，在過程裏會遇到不少難題，是需要先取得位於其他房間的道具才可。基本上，不知是否遊戲的對象是成年人的關係，因而有很多H場面發生(播片)，可是畫面的色數不足令人感到有點不滿。不過，本遊戲最大的魅力是全真人語音的片段，因此「依依吔吔」之聲會不絕於耳……



四出調查



二人傾談着



看看有沒有特別發現？

美少女度：2.5分　遊戲性：2.0分
H度：2.5分　意念：2.5分
(金太郎)

街坊人氣指數（截至15/06/96）

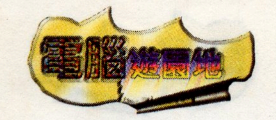
今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	-	初	WORLD RALLY FOREVER	DOS	RAC
2	-	初	三國志~風雲再起(中)	C-WIN	SLG
3	-	初	七英雄物語2(中)	DOS	SLG
4	↓	1	三國志孔明傳	J-WIN	S.RPG
5	-	初	雷龍之地獄加強版	DOS	STG
6	-	初	RANCE 4.1 拯救藥廠[18]	J-WIN	AVG/RPG
7	-	初	D之食桌	DOS	AVG
8	-	初	GLORIA禁斷之血族[18]	JWIN95	AVG
9	-	初	俠客遊(中)	DOS	RPG
10	-	初	三姊妹[18]	DOS/V	AVG

賽後分析：香港人不愧是一個愛好賽車的民族，呢隻《世界越野車》一出就幾乎無人能及，稍為有點威脅的只有《三國志~風雲再起》，睇個勢都應該可以維持到最後直路啩；另外問過啲「番」知道呢排都唔會有甚麼大GAME出，所以下期個榜都應該會差唔多。　*(SPYDER)*

新GAME時間表-日本電腦篇（J-WIN/WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓價格	機種	類別
21/6	MILO	三洋電機	9800	兩對應	AVG/PZG
	MISS~在白夜跳舞的天使	TEICHIKU	5800	兩對應	AVG
	DOR SPECIAL EDITION	D.O.	7800	兩對應	AVG[18]
	紺碧之艦隊2 PERFECT	MICROCABIN	11800	WIN95	SLG
	ALONE IN THE DARK 3	EAV	9800	WIN95	ACT/AVG
22/6	MOBIUS LINK EXTENDER	TAKERU事務局	3800	WIN95	ETC
	MOBIUS LINK	TAKERU事務局	7800	WIN95	SLG
25/6	砂金II	BANDAI VISUAL	5800	J-WIN	AVG
26/6	ViViDeVaViDe	富士通電腦	3300	J-WIN	PZG
	MADA CLUB	RIVERHILL SOFT	6800	WIN95	AVG
28/6	VIRTUA FIGHTER PC	SEGA	8800	WIN95	FIG
	LULU	ARIADONE MEDIA	4800	J-WIN	ETC
	MANGURI	ILLUSION PRO	7800	兩對應	ETC[18]
	幸福情人	INTER HEART	7800	兩對應	AVG[18]
	突然不相容的島	NEC INTERCHANNEL	5800	兩對應	AVG/PZG
	大戰略V VALUE PACK	SYSTEM SOFT	14800	兩對應	SLG/ETC
	大戰略V地圖集	SYSTEM SOFT	3800	兩對應	ETC
	FALCOM MATERIAL COLLECTION	日本FALCOM	5800	兩對應	ETC
	花札PON！	ACTIVE	7800	WIN95	TBL[18]
	MELTY CUBE	IMAGINEER	9800	WIN95	PZG
	SILENT THUNDER	SIERRA PIONEER	9800	WIN95	SLG
	極樂麻雀~SM調教篇~	Z.KILL	5800	WIN95	TBL[18]
	TWILIGHT HOTEL	JACKS	8800	WIN95	AVG[18]
	TEO-這一個地球	富士通	14800	WIN95	ETC
	提督之決斷III	光榮	12800	WIN95	SLG
	七間秘館	光榮	9800	WIN95	AVG
	聲優監督SLG STANDBY SAY YOU！	HUMAN	9800	WIN95	SLG
6月下旬	桃色麻雀PART II	R-RATE	8800	兩對應	TBL[18]
	MODERATE PARTY	JUICE	7900	兩對應	AVG[18]
	DIG日文版	MICRO MOUSE	未定	J-WIN	AVG
	REBEL ASSAULT 2 日本版	MICRO MOUSE	未定	J-WIN	STG
	死活大百科II	每日COMMUNICATION	9800	J-WIN	TBL
	CATZ日文版	VIRGIN INTERACTIVE	3800	WIN95	ETC
	FULL SLOTAL日文版	MICRO MOUSE	未定	WIN95	AVG
6月末	LOOP	GROCER	7800	兩對應	AVG[18]
	V.R.約會 5月俱樂部	DESIA	8800	WIN95	AVG[18]
6月予定	ACTION PUZZLE(暫稱)	WIZ	7800	兩對應	PZG
	妖女亂舞~被污染的聖域	ZONE	8800	兩對應	RPG[18]
	櫻花季節	TEICHIKU	8800	兩對應	AVG[18]
	雀風2 DASH	日本SOFTIC	9800	兩對應	TBL
	AFTERLIFE	MICRO MOUSE	未定	J-WIN	SLG
	MORTIMER	MICRO MOUSE	未定	J-WIN	SLG
	MAGIC EYE日文版	MULTI SOFT	3800	兩對應	AVG
	PERFECT BLUE	YUCOM	6800	兩對應	AVG[18]
	小鷄的童話	RIRUHI	未定	J-WIN	TBL[18]
	風雅對局 本因坊	IMAGINEER	未定	WIN95	TBL
	NEW圍棋君 VER 2.0	GSM	14800	WIN95	TBL
5/7	BUNNY HUNTER ZERO	JANIS	5800	J-WIN	AVG[18]
12/7	WAVER-The Seeker 2-	天津堂	8800	J-WIN	AVG[18]
	HELL日文版	NAMCO	8800	兩對應	AVG
	MACRO TV	HUMAN	6800	J-WIN	AVG
	EBEROUGE艾比露芝	9800	兩對應	SLG	
	女傑	HONOROCKS SYSTEMS	9800	兩對應	SLG
	麻煩的現金	RIRUHI	未定	J-WIN	TBL[18]
	禁忌	SUCCUBUS	8800	J-WIN	SLG[18]
	DOKI DOKI妖魔BUSTERS	FAMILY SOFT	7800	J-WIN	AVG
	星之砂物語VALUE COLLECTION	D.O.	8800	兩對應	AVG[18]



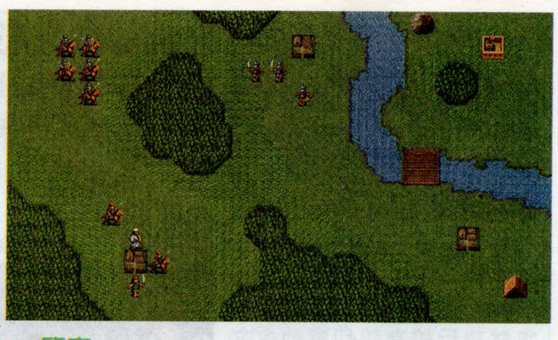


三國志孔明傳

超人氣S.RPG攻略(二)

撰文：福田

生產商：光榮
對應系統：J-WIN／WIN95
類別：S.RPG
容量：CD-ROM
要滑鼠



一章一幕~孔明之出廬

BATTLE 3
江夏急行戰

勝利條件：孔明逃到東北方的城砦去
30 TURN內完成

(上回提要：蜀軍擊退曹操來犯後往襄陽出發……)當操知道備退到襄陽時，便揮軍進駐到新野去，這時荊州的劉琮派人送來了甘願降服的口訊，操心想劉琮和劉備唱反調，這可算是攻打備的天大時機。在襄陽城那邊蜀軍眾人正在議論着如果應對曹操時，亮提出逃往糧草與物資均很豐富的江陵，就算操再進攻也可以守得住。說畢他便叫關羽先行到襄陽之東的江夏去找劉琦求援，其餘人等便要作出準備；關羽臨行前劉備叫他與關平和周倉三人一起出發，以作説客。

在亮一行人等途江夏的途中，突然殺出曹操的軍隊，還有反骨仔蔡瑁……

想順利取勝，首先要以身旁的森林作據點引敵方的騎馬部隊從左側行過來，這樣一來便可以快速地收拾右邊的短兵和弓兵，接着便讓關羽和孔明二人往地圖的右下角去，不用擔心餘下的兩人，因為不久便會出現NPC魏延。如果關羽和孔明在魏延把全部敵人殲滅前趕到右下方村子附近，那便會出現敵人的援兵，關羽單手也可以把他們收拾。還有一點，就是要緊記弓箭手是在埋身戰中反擊不能的，只要好好運用戰術的話就不需到東北方的城砦而可獲勝，有500塊金的BONUS呢。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	武力	知力	統率力	耐久力	策略值	屬性
蔡瑁	4	33	14	32	112	18	輕騎兵
騎兵隊×2	2	28	10	18	70	0	輕騎兵
弓騎兵×2	2	25	11	19	64	0	弓騎兵
步兵隊×2	2	22	11	20	52	14	短兵
弓兵隊	2	22	12	10	49	12	弓兵

敵方援軍

武將名	LV.	武力	知力	統率力	耐久力	策略值	屬性
蒯越	3	15	29	11	60	34	弓兵
弓騎兵×2	2	25	11	19	64	0	弓騎兵
騎兵隊	2	28	10	18	70	9	輕騎兵

BATTLE 4
長坂坡之戰

勝利條件
趙雲要把阿斗找出，並將他帶過河

眾人進入江夏城後，可先到道具屋入貨及在四周收集情報，然後便到會議場去。劉琦對孔明一行人説已知其弟劉琮降服於曹操之事，他深感到操的卑劣，決定助劉備一臂之力。與此同時，從襄陽逃往江陵的劉備本隊，在途中的長坂坡遇上曹操軍隊的追擊，而由趙雲所保護的劉備妻子及兒子阿斗則和大隊失散了……

戰鬥一開始，部下告之阿斗和劉夫人好像逃到附近的村落去，趙雲於是便四出尋找他們。雖然在地圖上只有四條村莊，可是必定要全部都搜查一次才可發現到阿斗，不能投機取巧只找其中一間。當趙雲一和敵方的將領夏侯恩打時，就會發生一騎討EVENT，趙雲會在自動取勝的情況下獲得攻擊力10的青釭劍(一把矛狀的劍？)；另外，因為敵方的等級遠遜於趙子龍，所以可由他單天保至尊。就在趙雲救出阿斗之時，在北方的寶物庫出現了曹操一等人，操命手下去生擒趙雲，這時玩者如果還有充裕的時間不妨和他們玩玩，否則還是趕快到東面的橋和迎接他的張飛會面吧。雲走後曹操趕至，被鎮守在長坂橋的張飛加以阻止。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	武力	知力	統率力	耐久力	策略值	屬性
夏侯恩	4	27	6	19	90	8	輕騎兵
弓兵隊	2	22	12	10	49	12	弓兵
弓兵隊	2	22	12	11	49	12	弓兵
步兵隊×2	2	22	11	20	52	14	短兵
騎兵隊×2	2	28	10	18	70	0	輕騎兵
弓騎兵×2	2	25	11	19	64	0	弓騎兵

敵方援軍

武將名	LV.	武力	知力	統力	耐久	策略	屬性
曹操	7	49	23	46	173	0	輕騎兵
曹洪	4	35	12	30	117	22	輕騎兵
文聘	4	35	11	31	112	0	輕騎兵
李典	4	27	26	33	85	34	短兵
夏侯傑	4	18	9	24	91	0	弓騎兵



江夏城　道具屋

名稱	售價	功能
焦熱之書	100	敵1／小火
火龍之書	200	敵1／中火
大焦熱之書	400	敵眾／小火
落石之書	100	敵1／小落石
山崩之書	200	敵1／中落石
偽情報之書	80	敵1／混亂
回復之豆	100	我1／小回耐
藥	300	我1／小回策
復調之書	150	我1／耐減回復
奮起之書	150	我1／攻擊上升
堅固之書	150	我1／防守上升

BATTLE 5
赤壁之戰

趙雲返回長坂坡劉備軍營，向備報告有關把阿斗救回可是劉夫人已投井自盡一事，備安慰他不要難過；另外備又叫部下糜芳把阿斗拋到地上，趙雲大驚，原來備是想説這兒子幾乎令國家損失一名猛將，這番話令趙雲非常感動。(喂，老友，你中咗劉備嘅收買人心計喇)

鏡頭一轉，説到孔明叫關羽先往江夏城和本隊合流；而同時到達了江陵的曹操正在想該如何對付劉備之際，軍師荀彧建議應先去解決日漸強大的吳國，最好的方法是派遣使者去説降，可節省任何兵力。當孫權收到招降書後，由於文官與武官各持己見，孫權於是便問魯肅的意見，他説若降於曹操便必死無疑，因而提出和劉備結盟的方案。

孔明返回江夏城後，發現魯肅到訪，他「説」是來拜祭已死的劉表，可是卻被孔明看穿了其目的，他於是便將計就計，向劉備提出到吳國一行協助兩國的結盟，跟着孔明便以回禮為理由，和魯肅一起回吳國去。二人到達吳國的據點柴桑城，隨即便與大臣們會面，亮以明確的理由來支持蜀吳同盟的優點，令到主降派無言以對。這時孫權與老將黃蓋進入會議場，孫權先命其他人離開，然後聽孔明有關對付曹操的方法。孔明先將曹操現時的不利條件分析給他聽——不論兵糧補給線、兵士的士氣以及水上適應性皆遠遜於吳國，故並非不可能擊敗曹操的百萬大軍，孫權聽罷後頓覺甚為有理。説畢孔明便可到城內入貨。

接着孔明在四處走動，結果在酒家裏碰回七年多沒見面的兄長諸葛謹，就在二人在想交談之時魯肅跑來，告之智將周瑜現正在會議場召集大家開會，孔明於是便立刻趕往。

柴桑城 武器屋

名稱	屬性	售價	能力
短劍	刀	200	+3
刀	刀	400	+5
長刀	刀	800	+8
棍棒	槍矛	200	+3
槍	槍矛	400	+5
鉤	槍矛	600	+8
鉦	樂器	600	+5
二輪荷車	荷車	600	+5
團扇	扇	250	+3
皮甲	鎧	200	+3
青銅甲	鎧	400	+5
木製之盾	盾	200	+3
小型之盾	盾	400	+5
人車	車輪	800	+速1
竹木之弓	弓箭	200	+3

道具屋

名稱	售價	功能
大焦熱之書	400	敵眾／小火
大落石之書	400	敵眾／小落石
物見之書	80	敵1／策略值下降
壓迫之書	80	敵1／攻擊下降
罵聲之書	80	敵1／防守下降
牽制之書	80	敵1／速度減半
回復之書	100	我1／小回耐
藥	300	我1／小回策

(未完待續)



PC 小攻略
七英雄物語 2

機種：PC個人電腦
製造商：姬屋SOFT
發行：天堂鳥
遊戲性質：SRPG
容量：6.8MB

七英雄物語 II

文：威記

PUZZLE式SRPG繼續攻略
BATTLE 9 烈火雄風玩死人

敵人：槍兵／20×20　騎士／40×1

哩版真係好鬼麻煩，因為勝利條件係要護送3組小朋友全部走到最北面嘅森林出口，但你唔可以俾任何一個主角被燒死，亦唔可俾敵兵捉到啲小朋友，小朋友又只係識得勇往直前、前面又有成廿人頂住你。要攻破哩版，首先第一大守則就是不可企喺細路會走過嘅地方，細路同火嘅步速都係4，所以你唔可以擋住啲細路多過3步。所有大人要靠邊走，盡量引對手追大人並且一定要採取主動，能夠擊中嘅對手就一定要打，但以靠邊站嘅敵人為先，咁先至可以俾中間嘅敵人有空位走過嚟。如果攻擊敵人時有多個位置可選嘅話，就要揀較前面嘅位置，一方面唔怕頂住啲細路，又唔怕打得人嚟自己被燒死。要注意，唔好為咗進攻而讓拉娜墮後，因為佢嘅步速同啲細路一樣咁慢。攻擊唔可以有MISS，必要時就每一個回合SAVE一次。



BATTLE 10 搵個靠山啦！

敵人：士兵／20×8　槍兵／20×3
弓兵／25×3　騎士／45×2
奈斯／70×1

哩版敵人首次出現可以打兩格嘅弓兵，敵人實力強咗，喺空曠嘅地方打絕對不利，大家靠住版圖中間塊大石度等人攻過嚟啦。

BATTLE 11 捉賊呀——！

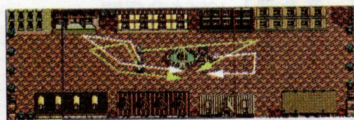
敵人：力齊／70×1

哩版故事真係吹脹，捉賊都有經驗值攞。由於拉娜步速慢，冇可能快過力齊，所以要同凱合作，二人分據北面條街兩頭，而蕾麗就守主南面街嘅路中心，咁樣大致上所有方位都可以捉得到。

BATTLE 12 腹背受敵

敵人：騎士／35×6　槍兵／17×6

哩版一定要先發制人，但係唔好走入巷仔打敵人。右面淨係得拉娜一定唔夠打，調走得快打得遠嘅阿修力士去幫佢啦，拉娜打完一定要走，因為走得太慢。打到最後，敵人應該打到好埋，咁就要將啲人擺喺敵人可以接觸到細路嘅位置屈死佢哋。

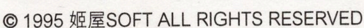


BATTLE 13 食飯冇錢俾，反抬啦！

敵人：初級騎士／45×8
小隊長／50×1

對方雖然唔係好多人，但實力高強，以現時嘅LV主角們係唔可以一刀一隻嘅。所以唔好主動搶攻，應該倚住一開始時候嗰張枱嚟打，拉娜同凱企前，蕾麗企喺拉娜後面同佢補油，阿修力士可以企喺後面隔山打牛。

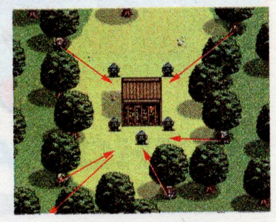




BATTLE 14 又係同時進攻？

敵人：（A）槍兵／20×5
（B）槍兵／20×1

哩一版真係舊橋，同上一集一樣，要在同一回合殺晒所有敵人，大家跟住附圖咁擺人就可以。打死晒5個槍兵後，左下角會出現另一個槍兵。要追到佢當然係用阿修力士嚟追啦！







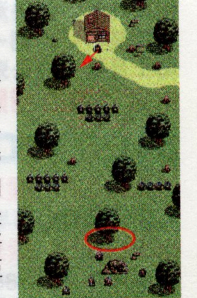


BATTLE15 都係薑愈老愈辣

敵人：騎士／45×10　槍兵／20×10

咪以為阿伯老就唔好打，利伯爾老伯嘅防禦力非常之利害，一般士兵只可以傷佢1點，所以上邊嗰8個敵兵可以完全交俾佢贏經驗。反而下邊要替拉娜同力齊升LV就煩好多。基本上要棵樹做據點，力齊同拉娜企L型位進攻，阿修力士同凱擋住其他士兵，但唔好出手，蕾莉就企喺力齊後面同佢哋補油。為咗以後打得方便啲，應先將拉娜升到LV 10，等佢可以打多格。





BATTLE 16 定啲嚟唔駛急

敵人：騎士／45×25　奈斯／70×1

哩場仗分兩部分，下面的防守同上面的反攻。一開始，利伯爾就要走到左邊樹林出口塞住條路，力齊、拉娜同蕾麗照上一回合咁企L位打，阿修力士同凱就要向下搶攻，以免下面啲騎士上嚟捉細路。

打晒下面之後，就重整陣容反攻。為咗拿取所有經驗值，同時避免敵人一窩蜂衝落嚟，應該靠慢慢推進，引敵人的騎士逐一落嚟。攻完一邊就繞路打另一邊，殺晒兩翼之後就打中間嘅奈斯同佢後面嗰兩個騎士。

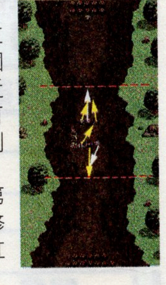


BATTLE 17 易過借火嘅巷戰

敵人：紅獅子隊員／55×∞　汀娜／111×1

哩版嘅勝利條件好特別，就係要捱到第15回合。對方嘅紅獅子隊員係無限增殖嘅怪胎，打完又會喺底線復活。幸好哩個夾谷有兩個非常好用嘅位置，只容一個人通過，主角們又好近哩兩個位，所以就最好用阿凱塞住上面，讓些少空位等力齊可以打到對手贏經驗升LV。只要有蕾麗在旁替佢補油就得；利伯爾塞住下面打近嘅敵兵，拉娜就打遠嘅敵人。

阿修力士可以先企喺後面，遠距離攻擊敵人，等到大約第10回合，敵人應該會鬆啲，上面戰線就可以慢慢推進，由阿修力士以弓箭嚟對付汀娜。放心，汀娜係完全唔會郁，而其它紅獅子隊員亦只會一心攻向細路嗰邊，唔會理會阿修力士。



BATTLE 18 慳番啖氣啦……

敵人：汀娜／111×1

我都唔明，明明上一場仗主角大獲全勝，佢竟可以話主角頂唔順，要阿凱同汀娜單挑一戰。不過，哩一戰凱一定會輸，所以大慳番啖氣。





下期待續

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣)

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站A 環球遊戲室

九龍深水埗黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站B 環球遊戲專門店

香港灣仔東方188商場地下4號舖 TEL：2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：________

年齡：________

地址：________

聯絡電話：（日間）________

（夜間）________

郵寄地址：（如與上列地址不同）________

身份證號碼：________（ ）

支票號碼：________

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×		=	$
		×		=	$
		×		=	$
		×		=	$
郵費		×	$6.5	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- 本刊恕不接受海外補購
- 如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- 本刊保留拒絕補購之權利
- 如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第二十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲	期數
ACT	
BLOOD FACTORY	22
HERMIE HOPPERHEAD	10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記	22
JUMPING FLASH 2	21、22、23
LODE RUNNER	19
METAL JACKET	8
PO'ed	24
RAYMAN	8、9
THE FIREMAN	15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER	10
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古	20、21、22
叮噹 大雄與復活之星	19
吞食天地II赤壁之戰	20
洛克人X3	23
裝甲騎兵	21
螢	21
魔幻槍哥布拉	21
龍珠Z偉大的龍珠傳說	21、24、25
ARPG	
WOLKSNKRATZER審判之塔	21
AVG	
3×3 EYES吸精公主	1
ALONE IN THE DARK 2	20
BIO HAZARD	20、21、22
BLOODY BRIDE	21
DISC WORLD	10
D之食桌	14
ENEMY ZERO	21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH	13
POLICENAUTS	18、19、20、22、23、24、25
TOKYO INSECT ZOO體驗版	19
WELCOME HOUSE	19、20
七水晶傳説	17
九龍風水傳	21、22
土器王紀	16
迷離夜症候群～探索編～	24、25
妖魔BUSTERS	3
東京DUNGEON	2、15
時空偵探DD	1
雷朋三世加利賀圖城-再會	10
深海冒險記	21
藍調芝加哥特警	11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2	1、8
ETC	
ACTION REPLAY	11
IREM經典街機遊戲	23
NAMCO MUSEUM VOL. 1	13
NAMCO MUSEUM VOL. 2	18
日本物產街機CLASSIC	16
太陽之尾	23
心跳回憶私人珍藏集	23、24
占都物語第一章	10、17
花札GRAFFITI戀戀物語	24
迷宮創造者DUNGEON CREATOR	25
設計衛門PLUS	25
FIG	
ADVANCED V.G.	23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST.	21
CRITICOM危機戰士	16
DOUBLE DRAGON雙截龍	23
KILLING ZONE	21
MEGATUDO2096	21
NINKU-忍空-	15
ROBO·PIT	17
SLAM DRAGON	21、22
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM	6
VAMPIRE魔域戰士	22
ZERO DIVIDE	1、2、6、9、7
ZERO DIVIDE 2	21、22
ZXE-D	21
大頭鬥神傳	10
不要輸！魔劍道2	12
少年街霸	15、16、17
水滸演武	18
格鬥恐龍	16
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰	20
鬥神傳2	15、16
鬥神傳2仰天驚愕之試食版	21
悟空傳説	1
拳皇'95	24
豪血寺一族2～最強傳説	10
鐵拳2	20、21、22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22	3、5
MOV	
STREET FIGHTER II MOVIE	14
PUZ	
LOGIC PUZZLE彩虹鎮	21
MAGICAL DROP	17
PUZZLE BOBBLE 2	21
TERTRIS X	21
VADIUMS	24
對戰PUZZLE蛋	20
醒覺吧！戰球王	23
RAC	
BURNING ROAD	23
CIRCUIT BEAT	24
CYBER SPEED軌道賽車	17
DEADHEAT ROAD	22
DESTRUCTION DERBY	13
ESPN EXTREME GAME	8、9
HI-OCTANE	10、17
OVER DRIVIN'	22
Q版賽車	21
RIDGE RACER REVOLUTION	10、13、14
ROAD RASH	17
THE NEED FOR SPEED	22
WIPE OUT	13
卡通賽車2	21、25
全日本GT選手權改	19
DRIFT KING首都高BATTLE	23
RPG	
BEYOND THE BEYOND	10、11、12、13、18
SOWRD & SORCERY	25
大冒險	23
女神異聞錄	21
幻想水滸傳	15、16、17
彈珠傳説	23
SLG	
ANGELIQUE SPECIAL	22
A IV EVOLUTION GLOBAL	10、13
CARNAGE HEART	15
CIVILIZATION新世界七大文明	24
CLASSIC ROAD	10
NOEL	21
PANDORA PROJECT	24、25
PANZER GENERAL	18
POTESTAS政治狂想曲	23
WINNING POST 2光榮賽馬2	21
WIZARD'S HARMONY	17
三國志英傑傳	22
大航空時代'96	21
大戰略PLAYER'S SPIRIT	22
心跳回憶	10、11、12
名種馬王II PLUS	14
卒業II	11
卒業R	20
昇龍三國演義	20
偶像誕生IDOL PROMOTION	25
銀河少女警察2086	21
惑星開發中！	11
戰鬥國家	10、13、14
SOC	
FIFA 96足協足球96	16
HYPER FORMATION SOCCER	10
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN	5
J LEAGUE PRIME GOAL EX	9
STRIKER	13
足球小將J	21、23、24
SPT	
BOXER'S ROAD	8
GROUND STROKE	6
KING OF BOWLING	9
HYPER FINAL MATCH TENNIS	21
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	24
NBA POWER DUNKERS	15
PLAY STADIUM	22
PS網球	21
SLAM JAM'96	25
V TENNIS	8、9
WORLD STADIUM EX	21
WRESTLE MANIA	11
火炎摔角'96	21
松方弘樹世界釣魚樂	18
鬥魂列傳	9
燃燒吧！職業棒球'95	13
SRPG	
ARC THE LAD	4、5
ARC THE LAD II	21
FEDA REMAKE!	25
信長疾風記-煌	23
第四次超級機械人大戰S	17、18、19、20
聖痕之祖卡	21
藤丸地獄變	10、11、12
STG	
ACE COMBAT	1、4
ALIEN TRILOGY	21
BELTLOGGER 9	21
CHAOS CONTROL	16
EXECTOR	8
EXPERT	26
GALAXIAN³	21、23
GEBOCKERS	19
HARD ROCK CAB	19
HORNED OWL	10、15、16
KILEAK, THE BLOOD 2	15、16、17、18
MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X	10、21
PD ULTRAMAN INVADER	15
PHILOSOMA	5
REVERTHION	10、14
SD高達烏蠅機	21
SHOCK WAVE	16
SIDEWINDER	18
THUNDER STRIKE 2	18
TINY PHALANX	9
TOTAL ECLIPSE TURBO	8
TWIN BEE DELUEX PACK	9
VECHICLE CAVALIER機動騎士	19
VIEW POINT	14
WOLF FANG空牙2001	24
ZEITGEIST	7、8
生化悍將	19
吸塵小子	25
海底大戰爭	10、12
超兄貴 究極無敵銀河最強男	16、17
通天閣	15
機動戰士高達	3、4
機動戰士高達VERSION 2.0	21
鐵甲飛空團	10、18
TAB	
3D ULTRA PINBALL	21
GAME之鐵人THE上海	10
井出洋介之麻雀家族	11
鬥牌傳	17
蘋果棋世界	16
鐵球TRUE PINBALL	25

SATURN

遊戲	期數
ACT	
CLOCKWORK KNIGHT下卷	4、6
DARK SAVIOR	14、18
GUARDIAN HEROES	3、14、17
NiGHTS INTO DREAMS	24
STREAMGEAR MASH	9
THUNDER STORM & ROAD BLASTER	10







電視遊戲信箱

主持人：WATER DRAGON

執筆之時，相信任天堂的N64生產線應該已在日夜趕工，希望在6月23日可以準時推出，讓各大機迷可以儘快體驗一下「64 BIT」的威力，看看「64 BIT」是否真正完全超越現行的「32 BIT」家庭遊戲機。

PS如何聽CD?

編輯哥哥：

本人有一些問題想請教，請多指點。

1.PLAYSTATION是否可聽音樂CD，有什麼過程(請列明)？

2.PS《ZERO 街霸》中的DAN是怎樣出招呢？

3.PS《第四次機械人大戰 S》是在何時出？好不好玩？

4.是不是要用SONY電視機才可插S端子？

5.PS的《RIDGE RACER REVOLUTION》怎樣才可用在貴在15期中112頁的白色賽車。

最後祝貴刊業績蒸蒸日上！

玩GAME王 阿TOM 上

阿TOM：

1.只要你放隻音樂CD落PLATSTATION，讓它LOAD一LOAD，當主機識別到是音樂CD後，再用手掣將浮標移到PLAY上按下便可以了。

2.若你要問出招表，便要看回第18期或是寄信到秘技貨倉。

3.《第4次超級機械人大戰》已經出了，但只是一般好玩。

4.不是，現在一般21吋以上的電視機都已經有「S輸入」。

5.秘技問題請寄信到「秘技貨倉」。

奸商再現!?

DEAR WATER DRAGON:

本人是第一次寫信來的，首先是要各位讀者留意小弟以下的一段文字。

我最近響深水埔黃金商場買了一部SATURN和一隻GAME(龍珠)，但回家後就有問題出現，我發覺部SATURN係舊嘅(即係俾人玩過或者店主把收回的二手機當作新機賣出)。當時由於天色已晚，所以我改天再去。

第二日，我就把部舊SATURN帶回該間賣機的遊戲店鋪，要求換番部新SATURN，可是那位店主(當時賣機給我的那位老闆)竟然說不能夠換新機，而且聲明如果部機有問題就應該即日拿回，而家已相隔一日，所以不可以換機。於是我就出一張當時他為我所開的收據，但是他說張收據不是開於他的店鋪，亦不是由他經手(我好肯定是他所經手的)，他種種的説話根本就在推責任，而且是擺明欺騙顧客。莫非買了一天的主機，第二天就不能夠換機嗎？

我沒有他的辦法，只好無奈地離開。

以下是本人判定那部SATURN主機是屬於二手機和有問題的地方，第一那部SATURN主機有很多手指印印於機身，而且不是一處地方，而是差不多整部機都有手指印，要放於燈光下才能夠看見，由於我買機時察覺不到(其實好難見到)所以才會上當。第二，部SATURN主機週圍有裂痕和陷入去的痕跡，這同樣很難發覺，要非常小心觀察才會見到。第三，部主機背面的製造編號與遊戲機盒的編號不相符，日版手制換了由大陸製造的手制，而且手制有少許破舊和有手指印。第四，當時我買機聲明一定要日版主機的SATURN，可是他竟然拿了印尼主機給我，而且把主機和手制，亂咁調換。第五，玩了差不多半個小時至一小時左右，就會無端端HOLD機，而且十次有八次會停機，畫面亦會漆黑一片，甚麼也沒有，而且每逢熄機後會發出一種奇怪的異味，是屬於零件處發出的。其實還有很多地方都有問題的，例如轉盤地方、光頭部份和隻GAME(龍珠)都有問題。但由於不便透露咁多，所以只寫了五點有問題的地方，敬請原諒。另外，各位讀者亦要小心該間黑店所開的收據，那張收據不但沒有寫該間店鋪的名稱(就連店鋪門口也沒有把名寫出來)，而且連地址和電話也沒有寫出，只是有幾項價錢表列出來。還有最重要是張收據上面印有一隻「飛鷹」，這是該間黑店的唯一破綻。希望各位讀者(包括WATER DRAGON和你的朋友)想到那處買機時(SS、PS、3DO和NG CD等)，看見收據上面印有一隻「飛鷹」的話，就要立即檢查部主機和手掣，其他配件亦要看清清楚楚，以免被騙。希望現在沒有人受害，但本人已經成為受害者和「人版」了。

我另外有幾條問題想向WATER DRAGON詢問，希望你能夠盡量為我解答。THANK YOU VERY MUCH！

1.請問WATER DRAGON，你對上王那間黑店和那位店主有何看法？

2.他們是否靠樣貌來判定欺騙呢？(樣貌「醒目」就不會欺騙，樣貌「樣衰」就會被騙！)是否這樣呢？

3.如何計算日圓變為港元的方法呢？為何日本發售的遊戲，香港會早些售呢？

4.我近日唔小心將部新買的SATURN跌落地下，而且即時壞咗，通常維修費要多少元呢？

5.如果到店鋪要求維修SATURN，的店主通常會把部主機拿去邊度修理呢？

6.現在機壇界邊部主機係大哥大呢？(PS or SS)另外，可否列出黃金商場各遊戲機的價錢嗎？(包括PS、SS、3DO、NG CD等)麻煩哂！

最後，希望WATER DRAGON不要因為在下寫得太長而不刊登，因為我目的是為各位讀者和WATER DRAGON著想。另外，由於信紙太細，的字寫得較為擠迫，我想WATER DRAGON是不會介意的。還有的是「遊戲誌」越來越正和好睇，但頁數就嫌太少，請各位編輯哥哥繼續努力！

祝GAME PLAYERS永遠咁正

遊戲誌瘋狂讀者達龍上

達龍：

1.……對於這些店鋪，你他日不再光顧他便成了，再者叫你的朋友都不光顧他們，使他們再不能騙其他人。

2.這個WATER DRAGON也不大清楚，相信是吧。

3.以現時的匯率計算，是1000日圓對72元港幣(約數)。早售的GAME，相信是日本廠

商的出口政策。

4.WATER DRAGON並不知你部機壞了甚麼，又怎可以妄下判斷呢？

5.有些是自行修理，有些則是拿給代理。

6.機壇中並沒有甚麼大哥大之分；至於價錢，你自己去看好了。

SS初心者

編輯先生：

小弟剛剛買了部SATURN，由於小弟是初學者所以對SS方面有許多不明之處，希望編輯先生多多指教。

1.SS插入了VCD咭，如果玩GAME時要不要取回VCD咭？

2.有一次我玩完GAME 想反回CD畫面，但卻按A、B、C和START時竟然不能出去，那我應該怎辦？

3.為什麼SS要按A、B、C和START才可回到CD畫面？(玩完GAME)

4.M和BIT有什麼分別？

5.《龍珠Z 偉大的龍珠傳說》是否從悟空小時開始至布歐之戰？

6.SS GAME由日本運來香港是否會貴一點？那麼在日本買會不會便宜一點？

7.若果CD GAME買回來時如CD花了，麼怎辦？

8.用電視玩SS (遊戲機)會不會傷機？

9.SS 會否出《飛龍之拳》？幾時會出？

10.為什麼SS會有美版機？

祝貴刊蒸蒸日上

各工作人員事事順景

小GP迷上

小GP迷：

1.並不需要。

2.有一些SATURN GAME是一定要按RESET掣才能回到CD畫面。

3.這是SATURN的RESET COMMOND。

4.M是數量單位(佰萬)，BIT則是單位。

5.是由打比達開始。

6.大多數是香港較平一點。

7.應該拿去那店鋪要求更換(如果那是新貨的話)。

8.小量的損耗是必然的，但其程度是十分小。

9.不會。

10.因為要在美國發賣，便有美國版機。除此之外，更有英國版SS。

金手指的專書

WATER DARGON：

你好，客氣説話唔講啦！大家心照啦。HA！HA……

現有以下幾題問題，煩請講解一下，多謝！多謝！

1.我想問你地本GP書可否隔一段時間出一本SS專題秘技或類似金手指的專書。(可獨立出售或跟書送)因有些GAME實在很多秘技的，例如：《PANZER DRAGOON 1》，《太空戰斗機外傳》，《地通拿》、《VR COP》……有秘技可多玩一D及唔會咁快玩厭。

2.就係你地本書，由試刊到玩在20期，都冇介紹將會出的GAME專題、以前一族都有幾頁介紹及有圖片睇，實在太需要，可否增加此專題。

3.你地雖然增加頁數，但有就好次冇加到，因為亦都加多咗GAME攻略及多個GAME小説，我唸(我自己嘅見解)都好少人真係會用時間去追一個GAME小説，(因本人問過8個GP FANS都話冇睇)。或可改一期完，我唸會較吸引多D，改埋做GAME信箱更好。因每期都有讀者話你地GAME攻略太多，而你地都冇改善過，(實在係，可能係我偏見)，所以希望你地試試改下。

4.另外，無可否認G.P.係好中立，唔似得一本XXX偏講P.S.或任記，大佬呀，佢地已經出咗一本任記專刊啦，用幾十蚊買一本書，係人都唔想冇嘢睇，講埋啲無為嘢，有啲重係重複任記D GAME。

5.新GAME評壇D分數，唔知你地點計法，(因有讀者問過而你地又冇答)，幾分為合格，及不好玩，當然越高分越好，係人都知，但真係好想知點計！

祝G P BOOK一期勝過一期，(因本人在工作時間偷雞寫信的，所以字體不好及冇信紙，請見諒見諒！)

RAYMOND上

RAYMOND：

1.今期已經有刊登。

2.本刊已積極策劃中。

3.你的意見並沒有錯，但同時亦有很多其他讀者喜歡現時的內容，正如一隻好GAME亦未必人人啱玩。

4.多謝閣下的讚賞。

5.通常在3分以上的已經是合格，3.5分以上則是不俗。

《DAYTONA SPECIAL》邊度有得玩？

編輯先生：

本文有非常多之麻煩問題，希望你們能盡量解答：

1.據聞GAME GEAR的《VIRTUA FIGHTER MINI》出咗，仲話好正，可否公開其畫面？

2.請問PS的《BIO HAZARD》還有什麼秘技？

3.本人有一次於黃金商場(旺角)看見一隻《BIO HARARD》的DEMO碟，CD的封面寫著「非賣品」究竟這是什麼碟？

4.請問你們可否提供彌敦道的「VIRTUAL ZONE」及銅鑼灣「CYBER WORLD」的確實地址？

5.請問PS的《ZERO DIVIDE》的打飛機遊戲怎樣才可玩到？因為那期我剛巧買不到。

6.聽說街機出了一隻《DAYTONA SPECIAL》，請問何處有得玩。

7.請問世嘉新出的GAME GEAR新款——KIDS GEAR(有結成品漫畫印在機上的)價格是多少？

8.SNK何時出《KOF 96》街機？

9.M 2的傳聞已經很久了，究竟M2會在幾時出？今年？

10.超任遲些出的那隻《SUPER SF ZERO》究竟有多少人物，有沒有SAKURA？

11.PS的《WIPE OUT》日版出了沒有？

12.為什麼《FIGHTING VIPERS》好似收晒咁咁？

13.本文非之希望你們能刊出GG 及GB的時間表？因為近排它們都有很多正GAME出。例如GG的《VF MINI》、《魔導物語A》及GB 《KOF 95》、《鬥神傳》。

14.請問何處有得賣NAMCO《CYBER CYCLES》的音樂CD？因為到處也找不到。

15.請問何處有街機GAME海報例如《鐵拳2》，《CYBER CYCLES》等賣呢？

16.本人不太明白23期的SS《野之村病院之人們》的攻略，可否略略説一説呢？

17.本人在PS的《ASUKA 120%靚女格鬥》以NOMAL打爆機就有一個叫川崎忍的靚女用，請問有沒有她的出招方法呢？

18.請問何處有PS《GUNDAM 1》及NAMCO《CYBER SLED》呢？

19.如果PS的解碼部份不是16 BIT，而改為和SS一樣，LOAD碟會否快過SS呢？

本人因太多問題，敬請見諒。

祝業務蒸蒸日上，每期的封面越來越正。例如23期的封面很可愛，我很喜歡，繼續努力吧！

GAME壇傻佬上

GAME壇傻佬：

1.這個相信辦不到了。

2.你想知的話就要買本《BIO HAZARD》全攻略本。

3.「VIRTUAL ZONE」是在油麻地的大華戲院的地庫，而「CYBER WORLD」則在時代廣場9字樓。

4.那是《BIO HAZARD》的試版碟。

5.秘技問題請寄信去「秘技貨倉」。

6.就是在「VIRTUAL ZONE」有得買。

7.大約是七百元左右。

8.若是今年8月。

9.相信會是年尾吧，在下等了很久。

10.將會是16人，SAKURA當然有份。

11.已經出了。

12.不明你的「收晒」是甚麼意思。

13.相信不行了。

14.你應找尋那CD的編號，然後再定碟。

15.你可到旺角一帶找找。

16.不知道你有甚麼不明白。

17.應該是沒有了。

18.你可往好景場看看。

19.未必，因為要看它的設計而定。

點樣寄稿費?

電視遊戲信箱

編輯先生：

小弟有幾條問題，希望編輯先生能指教。

1.PS幾時會有代理(香港)？

2.貴刊第21期裡的秘技工場裡PS的《鐵拳2》話可以使用主觀VIEW玩，但是我試了數十次，都不能使用，為什麼呢？

3.貴刊的秘技工場中，若我的秘技被你們承立，這樣稿費是否會「寄」來給本人呢？

4.編輯先生是否有聽聞PS出了試玩CD呢？若有能否刊登於貴刊呢？

5.我的PS記憶咭(原裝兼正版)不知為什麼所記下的記憶FILE會「花」咗，為什麼呢？

祝貴刊所有人員工作愉快

肥胖的LAW上

肥胖的LAW：

1.暫時還未清楚。

2.那是要爆機後才可使用。

3.當然是的。

4.這個問題就要問問編輯部了。

5.是否你在SAVE的時候將那咭拔了出來。

連原版都玩唔到?

編輯先生：

本人有幾個非常重要的問題，希望你能指教。

1.我部PS玩某些正版碟都會有LOAD不到，窒聲等現像，如《第四次機械人大戰S》，《足球小將 J》(原裝)，尤其前者根本LOAD不到，為何會這樣？如是壞了，會是壞了哪部份？

2.通常壞機修理是多少錢，有否保障，因我部3DO以前多次修理也再壞？

3.我部PS是否玩翻版碟所至(因以前常玩翻版碟)？但現在玩某些翻版卻LOAD得很順，有些又不能，是很多玩翻版的機主都有玩不到碟的情況？

4.就我部PS來說，我曾問過一些老細，他說是因為某些GAME有不夾機的情況，真的是這樣嗎？

5.PS及SS的原裝碟是否都可在普通CD機中當聽BGM的？這機做對碟或機有否甚麼壞影響？如真的可以，怎樣聽？

6.SS的《KOF 95》在插了盒帶後可否玩其他GAME(即玩其他遊戲時仍插著那盒帶)？

最後祝貴刊能越來越多人睇。

MUU MUU星人上

MUU MUU星人：

1.應該是鐳射頭部份出了問題。

2.收多少錢和有否保障等，完全是該店鋪的責任問題。

3.有相當大的可能性。

4.如果是原裝正版和日版GAME，哪會有不夾機的道理？

5.是可以的，但要小心不要播放到它的程式(通常是第一首)，因那是極大的噪音，很易會傷喇叭。

6.應是不可以的。

「VIRTUAL I.GLASSES」的解像度是多少?

編輯先生：

你好！這是我的第二次來信，上次給編輯刊登了，真是非常開心呢！這次請回答以下幾條問題。

1.TGL會否加入SS？

2.SS會否出《魔法騎士 2》？

3.SS的《電腦戰機》會否出專用控制器？

4.怎樣才可分別遊戲CD是水貨、行貨、日版還是美版？

5.在24期裡介紹的「VIRTUAL I.GLASSES」的解像度是多少？

祝銷量永遠第一

讀者VINCENT

VINCENT：

1.TGL還未加入SATURN。

2.暫時未知，但應該有可能。

3.其實只要用「MISSION STICK」再加另一邊的控制桿便可以了。

4.水的CD GAME通常會較平，若品質有問題則未必有得換，行貨則較貴，但有壞則可以拿去代理更換，日版會日文，美版則是英文。

5.大約是180000個像數(以0.7吋計)。

電器店唔知「RGB」係乜?

致 至高無上的水龍先生：

你好！小弟是第一次來信的，希望先生可以解答我幾個小問題。

1.我知用RGB線來玩遊戲比用其他線來玩都要好很多(指畫面)，但我不知哪裡才有RGB線的電視機(因我已找了很多電器店、他們都説不知是什麼或沒有)。究竟那裡才有？價錢怎樣？和那個牌子和型號比較好用和價錢合理？(大約一萬元左右)

2.聽聞《第四次超級機械人大戰 S》已是同系中的最後一輯了，是真的嗎？那會不會出其他同類的遊戲呢？

3.請問世嘉土星的白版機是不是有隻DEMO碟隨機送的？為什麼有些店説沒有這回事呢？和白版機和舊版機有什麼分別，那些分別對主機的功能有沒有影響呢？

4.任天堂N64出時大約會多貴？而她的功能比世嘉或新力有那裡更出色的地方？又為什麼任天堂一直不出光碟機呢？

5.任天堂的幾個遊戲商已和其他公司簽約，那是不是代表他們不會再為任天堂生產遊戲呢？那不表示超任已氣數已盡，步任天堂的後路？

最後我想問香港有沒有遊戲專門店，指沒有反蛋碟，又不像黃昏商場或好正商場那裡，像日本那些任天堂專門店鋪呢？(唔明可以唔答)

PS：如不能在貴刊回答，請給我回信。多謝

祝貴社仝人身體健康，為廣大機民寫更多勁、新同正的GAME

一個你討厭的人

FIRE DARGON火龍上

火龍：

1.你可到一些較多賣日版水貨影音器材的商店問，例如SONY的「PROFEEL PRO」系列便有RGB輸入。

2.並不是，《魔裝機神》便是也可算是其系列之一。

3.相信是那些店鋪自行抽起吧。

4.通常會被炒至四千元或以上。在處理多邊形上是較強的。相信這是任天堂的內部問題。

5.當然不是，超任還有很多遊戲會出。

6.我想是比較小的了。

無責任讀者擂台

原裝與翻版

玩機就要「食得鹹魚抵得渴」

編輯大人：

本人雖然並非從第一期開始買貴刊，可是自從買了第一次後便停不了手地買下去。可是自從24期後使本人對貴刊的印象大打折扣，因為編輯先生居然把玩「平價碟」的原因刊登出來，看了簡直使人氣憤。

本人真是替那沒署名的人感到可憐，因為他並非中毒太深(起碼知道原裝的好處)，但他卻理真壯地說出玩翻版的原因，還舉超任作例子的那番廢話。讓我來點醒你吧。首先，為何SONY不批出代理權呢？除了他們本身的政策外，或多或少是因為香港太多人玩番版的原因。所以要怨沒有代理的話便應該自己好好反省一下。而且因為太多人玩翻版之固，遊戲商便會把PS的價格提高，賣得一隻便賣一隻，不象SS那樣，大把貨。所以價錢貴也可能與玩翻版有關。

至於超任方面，本人也擁有超任，而且也是玩磁碟的，而且現在還常有開動。但那為仁兄卻不明白為何要玩磁碟泥？第一，超任遊戲太貴，新出的遊戲通常也要600至左右，對於玩者可說是太貴了。第二，貨源不足，有很多遊戲商蝕本，便不敢入原裝。就算有也是那些被炒的GAMES，所以有很多冷門遊戲(並非不好玩)都找不到原裝。本人曾經嘗找某些遊戲，如ASCII的《打吡大賽馬2，3》找了很多間也找不到，又如《橫山光輝三國誌》，本人見過二手的也要賣900元。對於本人來說，一個剛升中學不久的人(當時)實在是負擔不起的。第三，是機能方面，磁碟機是可以在某些遊體上給我們提供一些方便，如如使SAVE，對玩GAME很有幫助。所以本人也是不得以的。但本人當時也同樣擁有MD，但卻從來也沒玩過碟，甚至是翻版帶，因為MD帶價錢比較合理。

本人也有幾位日本朋友港他們都不讚成我玩磁碟，還對我說幸好日本人大部份也是玩原裝，否則以後想打機也只能打街機了。我覺得非常有道理，試想下如果你製造出來的遊戲，花了很多時間，卻沒有人去買，賺不到錢，又有誰會再去開發GAMES呢？希望那位非常有先見之明的朋友(沒署名)快點過吧。可能有很多說翻版的人係傻仔，其實跟本不需要介要，他玩翻版是因為貪平，不知道翻版的害處。其實，你要玩機就要「食得鹹魚抵得渴」，你根本不能玩盡所有遊戲，而數隻遊戲的負擔並不是很大的。

希望香港不再成為翻版天堂……

高達F97

收入微薄就唔好學人玩次世代機！

本人對25期真小人的個人意見極之反感，講到買翻版GAME好似好應該，大條道理重話擺明車馬支持PS翻版喎。佢都唔知的生產商點攪盡腦汁為我地出的好GAME勁GAME，佢就花幾十至百幾蚊買番嚟。如果比著佢係生產商，辛辛苦苦出一隻GAME，花唔少印刷費及廣告費，點知一出街賺埋都唔夠蝕，你話重會唔會出GAME吖？重唔執笠咩。

你地呢班「小機主」收入微薄就唔好學人玩次世代機啦。買得貴機就買唔起貴碟，世事係冇咁便宜嘅，想要玩高質素GAME又要平呀？邊有可能。係人都知翻版GAME質素差，音樂同資料又唔齊，玩壞機呢的唔在講。印刷低劣，連説明書都欠奉，又冇保障，分分鐘連自己買嘅係乜嘢都唔知。其實買得起PS正版GAME的人月入不一定過萬，但如果你係GAME都買，咁就真係過萬都唔掂啦。但每月又有幾多隻GAME係啱心水同真係非買不可呢？五隻手指都夠數啦。你都會話保護知識版權係啱嘅，咁你重買翻版？本人最不滿那些自相矛盾的小人。試問又有有人走去買一本完全黑白的影印版遊戲誌呢？你咁鍾意買翻版GAME，又唔介意質素及包裝，又要夠平夠抵嘅話，我誠意推薦你買部紅白機，翻版又多又平，重唔啱哂你咩。

其實SONY應越快代理就越好，唔好攪到比人炒到哂原裝GAME鬼咁貴，翻版又興到成行成市，如果繼續落去就一定係冇得賺，反而代理就肯定有得賺。好似黃氏咁代理得SS幾好，學吓佢地一見有翻版就發律師信，開頭就梗係有阻滯及需要一段長時間，但起碼唔會攪到賺都冇得賺。相信無人想聽到外地人話香港係一個翻版天堂㗎。

而嗰班翻版商及賣翻版GAME的舖頭好收偂一下啦，做生意做到咁無良都得嘅？賣到通街都係，仲光明正大咁擺係櫃枱前。呢啲咁嘅行為真係同賊冇乜分別，只不過係比賊更明目張膽啫。如果第時的廠商知道做PS GAME真係蝕得咁犀利嘅，咁執笠之後就肯定令PS變為第二個3DO！

小明上

攪壞部機就真係喊都無謂……

各位讀者好！本人絕對不是一個機迷，亦對遊戲機的結構不甚了解，知道的只是哪一個GAME好「HIT」，哪一個一定要買，而玩GAME的主要是我的男朋友，我們堅持買原裝GAME，原因如下：

(1) 多年前買了隻翻版CD，只見CD在HIT-FI內搖擺不定，聲音好像震吓震吓。
(2) 玩翻版CD會弄壞主機。
(3) 玩翻版CD會對遊戲界做成不良影响（像3DO）。
(4) 原裝GAME效果較好，又不會HANG機。
(5) 對原創者的一份敬意。
(6) 尚算付擔得起（相熟店舖又有咭碌，又可記賬）。
(7) 貴精不貴多（試問買多多的翻版CD有甚麼用，都玩唔晒）。

其實，想做一個支持原裝的機迷也非常可憐，常常遇著炒價，冇貨的情況出現。為甚麼香港的CD GAME沒有定價？為甚麼玩原裝PS GAME的我們要看水貨佬的喜好？為甚麼只有SS的香港代理？沒有PS的代理？

回心想想，也替一些小朋友不值。他們一般零用錢不多，要買一隻原裝GAME可能要儲一個月的早餐錢，儲夠時又可能冇貨或被炒高價，你叫他們怎麼辦？唯有玩翻版了。

可是儲錢買的GAME不是玩得更高興嗎？也可以跟朋友交換來玩玩，也可以賣去二手市場，這不是更好嗎？反正小朋友都是貪新忘舊的，出了《RRR》賽車後，有誰會再玩《RR》呢，還不如玩爆玩厭後用來交換，加點錢便有新GAME玩了。買多多的翻版GAME有甚麼用，沒有二手市場，畫面音響不好又易HANG機（玩RPG HANG機就最慘），又玩唔晒（我諗一隻GAME都夠大家玩一個星期吧！），攪壞部機就真係喊都無謂。還有，有些小朋友真係唔知道甚麼是翻版，居然走去遊戲店説買了聲音不好的翻版GAME，要換。唉，小朋友，你付出少少的五十元買了人家原價5800日圓的心血回家，還想要得回5800日圓的享受嗎？太妄想了點吧！

本人認為，一個5800日圓的SS GAME在本港賣三百多元尚算合理（7算，日元對港元也差不多），一個5800日圓的PS GAME賣四百多也算合理（人家水貨佬搭飛機也要錢啦！）所以希望各店鋪不要無理炒價，令玩GAME人士望而卻步。也希望各機迷儘量不要買翻版GAME，令翻版界蓬勃，否則，一定沒有公司肯買PS的代理權來做，機迷要捱貴GAME或品質不好的翻版貨了。其實，如果PS GAME在港的售價和貨源與SS GAME差不多的話，廣大機迷一定會買原裝GAME的，熱切期待，不要以為玩GAME的人侵犯知識產權及玩物喪志。

一個機迷的女朋友

簡直是「映衰」我們這些玩正版的學生！

編輯大人：

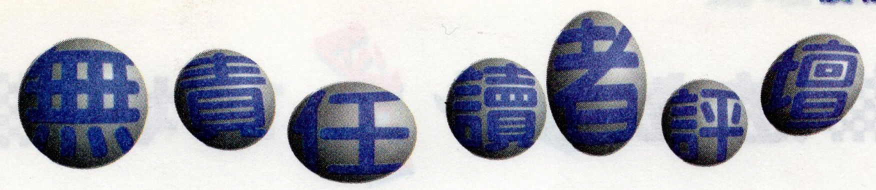
本人看見有人居然公然支持玩翻版，而且還以為自己是學生為理由。本人也是學生一名，而且快要考試，但對那位真小人的讀者的言論絕對不認同，簡直是「映衰」我們這些玩正版的學生。

本人和自己數位同學，都是支持原裝的，我們並非月入過萬，零用錢也不多；所以我買的遊戲並不多，每月只能買一至兩個遊戲。但本人認為好玩的遊戲並非真的太多，而且可以和朋友交換來玩的話，已是很足夠。而且本人也擁有PS與SS，同樣也是玩正版，並非只玩SS正版的。

其實玩翻版和正版，只是個人的問題，如果他想玩翻版的話，我們怎説也沒有用。不過玩翻版是對是錯，大家都應該很清楚。PS的GAMES貴，也是太多人玩翻版做成的。其實要保護知識產權真不易，因為玩超任，影印的確已成了我們生活的一部份，這樣也是迫不得已的。本人也有這樣做，不過，如果你只要一本書的其中一頁，你會買整本書嗎？如果你要大部份，彩色影印的話，可能比買書更貴，而黑白的話，也不比原本平很多（SS？）。相信大家也明白吧，如果翻版和原裝差不多價錢的話，你也會買原裝吧。而在超任上，並非你想買原裝就可以買到的。所以玩翻版也是無可口非的。因為有很多非常好玩，但卻很冷門的遊戲要買原裝，跟本是不可能的，所以，紅白機，MD，GB等都可玩原裝，唯獨是超任例外。

其實，一般人玩翻版的原因，是因為翻版夠平，而且遊戲本身和原裝毫無分別，一隻原裝GAME的價錢可買幾隻翻版，打機可能只可以打街機了。所以那些做翻版的人真是非常冇道德，而這些人值不值得我們去光顧，相信各位讀者們很清楚吧。

正義學生（自認）上



編輯先生：

在下是超任、SATURN(SS)＆PLAYSTATION(PS)機主。最近見各玩家為SS或PS的優劣；鬥到難分難解。更有不少讀者為選擇買SS或PS而大傷腦筋，故借貴刊發表些意見，如資料錯漏或言論過激，望大家指教及見諒。

我認為玩GAME除追求畫面靚外，最重要是GAME本身的可玩性，以"俄羅斯方塊"此經典為例，由畫面至操作非常簡單，卻創意無限；玩法千變萬化，自紅白機時代至今仍歷久不衰。

其實SS＆PS乃是一時瑜亮，各勝擅長。像我既喜歡《鐵拳 2》人物眾多；招式悦目，又鍾情《飛龍 2》那種浪漫壯觀的飛行場面。因此買機不需理有幾多粒CPU；幾多BIT RAM最緊要你喜歡哪些GAME。

當然價錢也是重要因素，所以多數人會考慮買PS，翻版銀碟$50一隻，可是翻版除無説明書外，更要夾機和夾開碟機。GAME你玩到；但缺點多多，如背景音樂唔齊，不能RESET及不時HOLD機等。不幸是原裝價錢卻是它的八至十二倍，令人卻步。但長此下去會形成惡性循環，受害者不單只是SONY和軟件商，還有我們，得益的是無良的零售商。原因如下：

1.PS因翻版厲害，造成香港無代理商，等於無王管，水貨原裝GAME奇貨可居；炒風盛行售價嚇人，奸商的利潤好驚人。

2.如無錢買原裝，唯有玩翻版，但市面的"彩盒版PS"玩翻版就要俾錢改機，(SS白機也是)大約百餘元，這樣已可一賺改機費了。(最近有新改機法，約四百元聽説不用開機碟，不知效果及後果如何，GAME PLAYERS可否帶我們睇真D，謝謝！)

3.只值十餘元的翻版卻買$50-100隻，二謀取暴利。

4.玩翻版多會燒摩打，三賺修理費。

基於以上原因，大家不妨考慮買SS，因為：

1.主機價平，約$2,000送兩隻GAME。

2.有代理保養，買得安心，用得放心。

3.多數大軟件商會同時在SS $ PS推出同一個GAME，只是時間先後問題。如《街霸ZERO》、《X-MEN》、《拳王95》、《兵蜂》及《龍珠》等……，而且分別極少。

4.正版GAME售價合理，除個別勁GAME在初出時有炒味外，新GAME售價錢比日本更平，(日圓現在是7.3算，即5800日圓的遊戲在日本約售HK$420，但香港只約售$350)，如有耐性多等一段時候才買售價更低，如《VF 2》現價$270、《魔域戰士 2》$230、《拳王 95》，嘩！《CLOCKWORK KNIGHT》上、下卷只各售$100咋，認真超值。

5.SS的二手市場亦很活躍，以GAME換GAME只需貼幾十元。更重要的是玩GAME原則應貴精不貴多，不要貪平買一大堆垃圾回家；既浪費又傷神，二手市場不大。

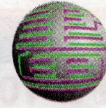
但如你非PS不買，我提議一個慳錢玩正GAME法，除了買二手外。如同學們經濟不充裕大可夾錢買GAME輪流玩，打爆機又可賣出，何樂而不為呢！

長遠計是SONY應即在香港設代理，使GAME價達致合理水平。(GAME PLAYERS由日本遊戲商直接支持可否代反映一下)，其實香港很多玩家是有良知及尊重知識產權的，(SS是頗成功例子，當正版只賣$100-$300的時候你還買翻版的話，就是特級「CHEAP友」，我鄙視你！。而海關也應正視翻版問題，盡力剷除奸商，使電視遊戲界擁有一個健康公平的市場。

JUNE










BY 呂小章

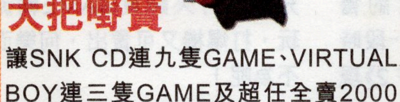
以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

無責任讀者擂台　下回預告：

27期題目——「我最喜愛的電視遊戲」

28期題目——「誰是RPG的皇者？」

遊戲跳蚤市場



大把嘢賣

讓SNK CD連九隻GAME、VIRTUAL BOY連三隻GAME及超任全賣2000元,可略減。

聯絡方法:7302 3586



讓SATURN主機

讓SATURN主機一部,有保用証,AV線、火牛、手制。買才不足二星期,連遊戲《灣岸》、《美少女雀士II》、《VIRTUA COP》、《高達》全售2400元,可略減。

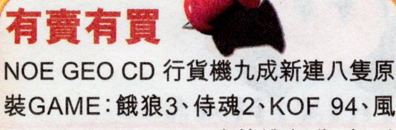
聯絡方法:2368 0665 冼洽



3DO FZ-10

樂聲牌3DO FZ-10連VCD接駁器,連原裝手掣AV線,及二十數隻遊戲月刊CD數本。VCD數隻,價$2800,可略減九成新,操作正常,可試機,另讓SATURN GAMES少年街霸,X-MEN各$200,戰斧$180。

聯絡方法:晚九時後2570 9457,阿光洽。人不在留電話姓名必覆。



有賣有買

NOE GEO CD 行貨機九成新連八隻原裝GAME:餓狼3、侍魂2、KOF 94、風雲、NEO GEO SP、痛快進行曲、怪獸2、超音翼2,全套$2,200,可用SATURN交換或散買,淨機$1,100。

樂聲牌3DO全套齊九成新連26隻CD共$2,300,可用SATURN交換。

徵NEO GEO CD GAME:龍虎之拳外傳$200、餓狼SP $100及NEO GEO CD Z $1500、SATURN $1200。

聯絡方法:7117 6336叫5000

請聲明買遊戲機留電話必覆。

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛,一概與本刊無關

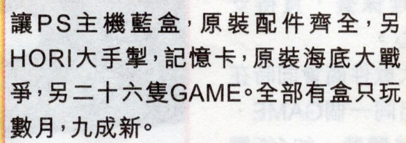


誠讓 PS GAME

龍珠Z UB 22$280,芝加哥特警$200,HORNED OWL連KONAMI鎗一支$650,另一支KONAMI鎗$300

全部九成新以上。

有意者請電:7117 6336 A/C 1116



讓PS主機

讓PS主機藍盒,原裝配件齊全,另HORI大手掣,記憶卡,原裝海底大戰爭,另二十六隻GAME。全部有盒只玩數月,九成新。

賣價三千五百元正,不散賣,講價免問。

聯絡方法:9051 3257請講好買機留電必覆



NEO GEO CD 遊戲

出讓NEO GEO CD遊戲,TOP HUNTER,痛快GANGAN行進曲,侍魂2,各200元,可略減。

另出讓SS遊戲,時鐘武士上卷,80元,GALE RACER,80元,FI LIVE INFORMATION,140元以上所有遊戲九成新。

聯絡方法:CALL 7637 0654

留口訊及電話



SNK CD

誠讓SNK CD機連六隻GAMES,《侍魂2和3,天外魔境真傳,拳王94和95,世界英雄PERFECT》和兩個原裝手掣,火牛和AV線,有盒有說明書,九成半新,全部$2600(可略減)。另讓超任帶《SD高達GNEXT》買了一個月,有盒有說明書,九成新$600元。SS遊戲《海底大戰爭》$230,《X-MAN》$260。另徵SS遊戲和六分線約$100—250元。可用以上遊掉交換。SNK可用PS交換。

聯絡方法:有意者請電2642 5842,留電必覆。晚5:30pm後



誠讓

SATURN VCD解碼咭多張,價每張柒百圓正,九成新。

聯絡方法:7112 8163叫1411

讓SATURN主機

讓SATURN主機,包手掣及記憶咭,送遊戲六個,220V不用火牛,有盒及半年保用。讓$2800,元朗試機。

有意請電7116 3232 CALL 3298阿傑洽。



誠讓漫畫

誠讓聖鬥士星矢中文版(第1至5期),每本15元。勇者鬥惡龍1至3期每本15元。鬥球小子1至9期,每本一律15元。另讓SS GAME《飛龍II》$200,九成新。

聯絡方法:2319 2646

7:00pm-10:00pm孟熹洽。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

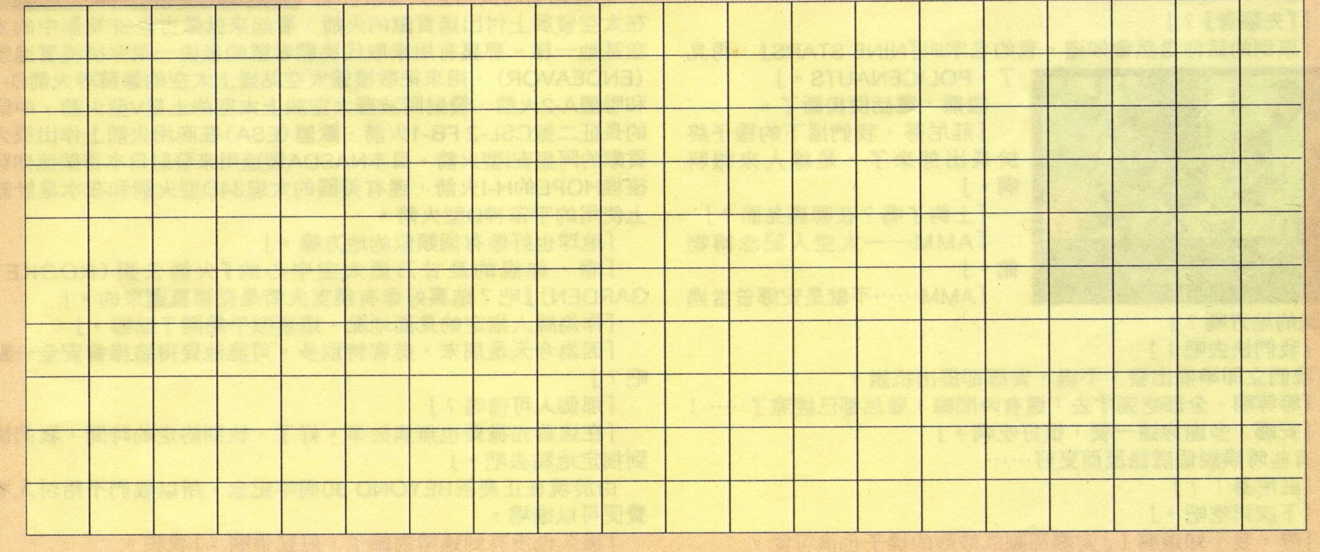
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

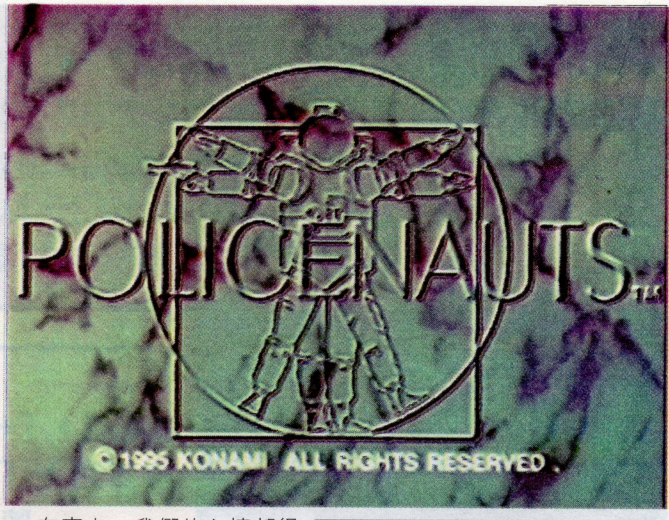


聯絡方法：



POLICENAUTS

編譯／米奇



前文提要：

在德川製藥的新藥發表會中，莊尼芬找到多年不見的同僚德川定興，可是，現在身為德川集團總裁的德川卻矢口否認跟北條失踪有關。深信德川是事件幕後主腦的莊尼芬跟德川定興發生爭執，原來他是刻意把事情弄大，看對方有甚麼行動。終於，他們在艾度的家中收到一個惹名電話，對方説知道有關膠囊藥丸的事……

CHAPTER 12 太空人

「喂，我是艾度．白蘭。你是誰？」

「我是誰都不要緊，總之我的話不會對你們做成損失就是，明白了嗎？你好好聽着——到AMM來！那個偵探也一併帶來吧。他在找尋北條研三失踪的線索吧？」

「你怎會知道那些的？」

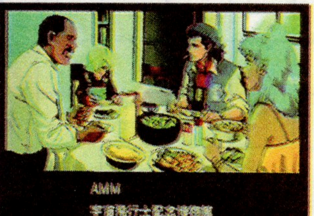
「那種你用不着知道，你來還是不來？」

「我明白了，AMM嘛。」

「我會告訴你們一些有趣的故事的。在AMM的『先驅者』前見面吧。」

「『先驅者』？」

「來到的話你自然會知道。我的名字叫『NINE STARS』，再見了，POLICENAUTS。」



説罷，電話便掛斷了。

「莊尼芬，我們播下的種子終於長出芽來了，是線人來報料啊。」

「上鈎了嗎？在哪裏見面？」

「AMM——太空人記念博物館。」

「AMM……不就是安娜曾當過兼職的地方嗎？」

「我們快去吧！」

我們立即準備出發，不過，安娜卻提出抗議。

「等等啊，全部吃完才去！還有時間嘛！雖然都已經涼了……」

「安娜，多謝妳這一餐，很好吃啊。」

有些時候説個謊話反而更好……

「莊尼芬！？」

「下次再吃吧。」

「哼，我不知道啊！」安娜那副氣鼓鼓的樣子也很可愛。

「走吧，莊尼芬。」

* * *

在車上，我們的心情都很興奮。



「會是誰呢？」我問艾度。

「去到便會知道。不過，聽剛才的視象電話，那是把似曾聽過的聲音。」

「剛好在這個時候有線人來報料，真是太好了……雖然這對安娜不大好。」

「你還好啊，我可是每天哩。我每天都要把那些不知是甚麼的東西塞進肚子裏。」

「總比你自己做的好吧？艾度，你可有想過再婚？」

「那麼麻煩，免了。」

「那就忍耐下去吧。」

* * *

不多久，車子駛到一幢跟地球甘乃迺太空中心的穿梭機垂直組合台很相似的建築物前。



「這裏就是太空人記念博物館AMM，它是仿照穿梭機組合台建造的複製品。」艾度説。

「怪不得好像在哪裏見過。POLICENAUT的訓練時，我們就曾經到過那裏的39號綜合發射台……」

記念館前的廣場並列着很多曾在太空發展上付出過貢獻的火箭，看起來就像古老SF電影中的太空基地一樣。那裏有用來取代挑戰者號的最後一架穿梭機奮進號(ENDEAVOR)、用來把敬禮號太空站送上太空的舊蘇聯火箭D-1和聯盟A-2火箭、發射阿波羅太空船上太空的土星V型火箭、中國的長征二型CSL-2 FB-1火箭、歐盟(ESA)在商用火箭上作出很大貢獻的阿里安I型火箭、日本NASDA製造用來發射日本首架迷你穿梭機HOPE的H-I火箭，還有美國的太坦34D型火箭和在水星計劃上使用的宇宙神D型火箭。

「地球也好像有個類似的地方嘛。」

「嗯，你説的是甘乃迺太空中心的『火箭公園(ROCKET GARDEN)』吧？這裏好像有幾支火箭是從那裏運來的。」

「作為線人指定的見面地點，這裏似乎熱鬧了點嘛。」

「因為今天是周末，遊客特別多。可能他覺得這樣會安全一點吧？」

「那個人可信嗎？」

「在這裏光擔憂也無濟於事。好了，快到約定的時間，我們快到指定地點去吧。」

由於現在正慶祝BEYOND 30周年紀念，所以我們不用付入場費便可以進場。

「很久也沒有到過博物館了，好緊張啊。」我説。

「別搞錯啊！我們是來見線人的，明白了嗎？」

* * *

一進入記念館，便是一個被稱為「珊瑚廳」的大堂，這個名字是因為大堂中央放置了一片很大的珊瑚礁而命名的，那是從地球運來的真正珊瑚礁化石，裏面含有大量地球的二氧化碳，所以就放在這大堂中，作為CELESS的象徵。這是人類無法仿製的自然界的奇景。



「他們要把這東西運來一定花了很多功夫的了。」艾度說。

大堂中除了那珊瑚礁的化石外，還有美國首個載人人造衛星「友誼七號」的複製品，它曾載着太空人居里環繞地球飛行了4小時56分鐘，以前的太空人就是乘着這些狹窄的太空船在太空飛行的。

在大堂的天花上，吊着一架俄羅斯和平號太空站的模型，這個太空站曾經創造過人類逗留太空最久的紀錄。舊蘇聯解體後，這個太空站曾經一度被遺棄，後來就賣了給日本企業，最後就落到德川的手上。那個時候，日本買下舊蘇聯太空技術的新聞每天都有報道，日本這個太空發展後進國能夠有現在的地位，也是從這宗交易開始的，這也算是日本第一宗實質的太空買賣。到現在，這個太空站還在地球軌道上運行，好像變成了太空博物館。

這個大堂其實是有兩層的，上面一層就只有休憩場地，以便參觀者從上面俯瞰展品的，但現在就只用來作保安和展品管理的用途，只有有大型活動舉行時才會開放。

AMM的博物館指示圖指出整個博物館除了我們所在的「珊瑚廳」外，劃分了三個區域，分別是「月面角」、「探查閣」和「BEYOND角」。我們細心留意「珊瑚廳」中每個參觀者的動靜，看看有沒有目標人物。「珊瑚廳」中有幾個參觀者，有學生老人小孩都有，但他們看來都不像是那個線人。

為了找尋那線人「NINE STARS」所說的「先驅者」，我們找來了一個看來是兼職的接待員查問。據她所說，這裏將在下個月用來舉行慶祝BEYOND 30周年慶典，二樓的展示場就是為了慶典的準備而封閉來重新裝修的。而那個「先驅者」，相信就是一件放在「探查角」的展品「先驅者10號」無人太空船。

「看來『先驅者』在這裏就只有一個了。」艾度說。

「那麼，那就是線人所指定的地方嗎？」

「嗯，就是『先驅者10號』前。」

於是，我便立即趕到「探查角」去。

「探查角」是個展示了有關宇宙探查的物品的展覽廳。展覽廳左邊放着的是1976年7月20日降落在火星上的「維京1號」太空船的着陸艙實物大模型。當時着陸在火星上的這類着陸艙共有兩個。我們參加火星計劃時，就曾見過它們的殘骸。

展覽廳最深處展出「伽里略」號探測船的模型，它最出名的貢獻就是在1995年在木星投下探測器用來分析木星的大氣，後來又接近過木星的4個衛星。我小時候還緊張地坐在電視前看轉播的。

展覽廳的正面的牆壁上貼有一張太陽系的全息圖，那是集合展覽廳中這些探查太空船的成果而製成的。現在，太陽系探查計劃經已告一段落。

抬頭向天花看去，便看見「航行者1號」太空船。它曾經接近過木星和土星，發現了依奧（木星的衛星之一）的火山和木星的環，還有土星的新月等。現在，它還在環繞希利奧斯菲亞（木星的衛星之一）的邊境飛行。

掛在「航行者1號」左邊的，就是我們要找的「先驅者10號」，它是首架通過木星，給我們送回了很多有用的資料的無人太空船。當然，這是它的複製品，真正是「先驅者」在1983經已飛出太陽系去了，那時我們還未出世。

「這就是那個線人指定的『先驅者』嗎？那他到底在哪裏？」

「那個玻璃箱中展示了一塊收藏在『先驅者』裏的銅板，上面會不會留下甚麼訊息呢？」

「可能吧……」

「我們看看吧。」

艾度所指的就是放在展覽廳中央的一個玻璃箱，那是美國太空總處（NASA）的尋找外星智慧生物（SETI）的一部分。裏面的是收藏在「航行者」太空船上的「地球之音」複製品和收藏在「先驅者」10號和11號上刻上了圖像的金屬板。唱片是銅製的，上面鍍了金，直徑30公分，收錄了約60種語言的問候說話、動物叫聲、自然音效、古典音樂以至民族音樂，太空船上連重播用的套件和唱針也附了。至於那塊金屬板，就刻有給外星人的訊息。上面刻有以太陽為中心恆星而定出的14粒脈沖星的位置，這樣就可以讓外星人知道大陽系在銀河系中的位置；位置圖上面是一位遷移狀態的中性氫分子的示意圖；而右邊就刻有一對人類男女的裸體肖像，那張畫曾經引起過一番爭論哩。男人舉起右手，向外星人表示友好，這也可以顯示出人類手部的指數、形狀和彎曲方法；男人後邊是先驅者號和人體對比的素描，讓外星人對人體大小有一個基準，同時，他們的身高還以1420MH的波長來表達的二進制方式顯示出來。金屬板的最下面，就刻上了九大行星和「先驅者」是從第三行星而來的事情，行星之間的距離是以二進法表示的。



「我就不覺得這上面有些甚麼像是訊息的東西……」

「我想得太多了嗎？」

「他會不會躲藏在別的展覽廳中呢？」

「我們到別的展覽廳去看看吧。」

於是，我們先到擺放了很多有關BEYOND發展的展品的「BEYOND角」去。

*　　　*　　　*

「BEYOND角」最吸引我們注意的，就是擺放了我們還是POLICENAUTS時的肖像，肖像前還放了座刻我們的簽名的紀念碑，表揚POLICENAUTS的貢獻，這令我大吃一驚。那麼年輕便成為了BEYOND的英雄，這令我多少也感到光榮。



這些肖像是請製作科幻電影的一流特技人製作的，無論體形、骨格以至毛髮等特徵也依足製作，甚至連本也不知知道的特徵也能顯現出來。不過，我們當POLICENAUTS的時候，到底上頭拿了些甚麼資料的？

「現在這些雖然是肖像，但將來預備是換成動態人形的。」艾度說。

「那我們到時會活動了嗎？」

「是利用油壓和水氣壓的，而且還會說話哩。你也知道製作恐龍展示肖像的日本公司吧？」

「那他們的動作是由誰來設定的？」

「那些資料他們也齊備的啊，因為有宇宙推進事業團體幫助嘛。」

「到時一定會好恐怖。」

在我們的肖像旁邊，就放置了我失事當時所使用的尤利型EMPS。這種EMPS以在殖民衛星外工作為主，裝甲薄、裝備輕巧,跟現在的EMPS大不相同了，很難從這EMPS身上想像到現在的戰鬥用EMPS。就是這種EMPS令我的人生變得一場糊塗，真不想看見它。

EMPS旁邊還附有當時救了我一命的逃生囊。我就是乘着它，在太空流浪了30年，因而亦令我變成了太空不適應者。對我來說，它就像一架載我到30年後世界的時光機……

「你別那樣說嘛。它維持了你的生命30年，這也算是相當有用啊。」艾度說。

「當時，冷凍睡眠也只是實驗階段，我獲救時，險些沒變成睡得太多的老人家啊。」

「你看來也沒有肌肉萎縮呀。」

「我有一年運行也不可以啊。」

「這是研究熊人冬眠的成果啊。」

「熊人？」

「一般來說人類三天不運用肌肉的話肌肉便會衰退，不過，熊冬眠上半年以上仍能維持肌肉的活動能力。」

「嘿，是嗎？看來熊人更適合當太空人哩。」

「現在這種冷凍睡眠法也被稱為『熊的冬眠』。」

我們的肖像旁邊放着一幅記載了BEYOND位置的地圖。BEYOND是位於ERGULATION POINT的L5，那是地球和月球重

力平衡的位置。展覽館深處也吊着一個大型的BEYOND模型。那是世界上首個、也是最後一個筒型殖民衛星。

「從新聞上我看過，BEYOND也經已很塵舊了吧？」我問艾度。

「嗯，怎麼說也已經有30年歷史了。」

「那就就有個疑問了——為甚麼不再建造這種殖民衛星？」

「這當中當然涉及技術上的問題，但其實也是建築商鈎結的結果。」

「是政治上的問題嗎？」

「其實，現今殖民衛星建造業的股票都是被德川建設攏斷了的。本來，德川的殖民星技術是屬於多拉斯型的，而這奧尼露型殖民星是屬於歐美的技術。」

「即是説，德川要排斥奧尼露型了，對嗎？」

「你得對，這也是德川推銷自己公司的多拉斯型的結果。當然，大型奧妮露型殖民星被發現有缺陷也是原因之一。」

「BEYOND證明了奧尼露型的缺陷。」

「德川就趁着那個機會介入。」

「怪不得會不停地向各方面宣傳殖民星衰老的問題了。不過，照説建造個殖民星的歐米企業不會袖手旁觀的吧？因為建造殖民星比建造奥運會會場更賺錢嘛。」

「不單是那樣的，因為推廣奧尼露型衛星的歐米企業也要倚靠德川提供的殖民衛星零件。」

「德川退出的話，殖民星便建不成。」

「就是那樣。」

周圍看了一會，沒有發現甚麼，於是我們便到「月面角」去看看。

* * *

「月面角」的展品內容都是關於月球的，以阿波羅計劃為主，把當時的情景原原本本的重現出來。天花掛着的是當時用來探測阿波羅號着陸月面的地點的「觀察者1號」，它比人類早一步降落月面。到觀察者計劃結束，即觀察者7號完成任務後18個月，人類才正式登陸月球。



月面上放置了一輛太空車。它是從阿波羅15號至17號時使用的。雖然是以電作動力，但在水平面上的速度仍可達每小時14公里。它在這個時代可説是擔任EMPS的角色。

而在太空車旁邊，就放置了兩個着了一身太空衣的太空人肖像。那些在阿波羅計劃中使用的船外活動用太空衣，在EMPS技術發展下，變成了我們所用的尤利型。當時的太空人，背上還揹着重重的裝備，那就是當時的維生裝置，裏面兼有通信裝置、遠距離測定裝置和電池箱，看起來就像大腳八一樣，連身體也不能自由屈曲，現在的硬質太空衣就比它們活動自如得多了。想不到在一件簡單的太空衣中，也能看出時代和歷史的過去。

整個展覽廳中最矚目的，就是阿波羅11號的登月艙「鷹」的複製品，那是1969年7月20日，人類首次踏足月球的東西。這個登月艙的上部在當時已經被收回，但下半部就到現在仍被遺棄在月球上。

除了太空車、登月艙和太空人肖像外，月面上還插了一支美國登陸月球成功時插在月球上的美國星條旗。當時正是美蘇太空競賽最激烈的時代，現在看起來，在太空中掛國旗這種行為當然非常愚蠢。

「這是美國還很強盛時的事了。」艾度説。

「那時它們把太空當做一個大國一樣的占領了，不過，現在就由德川這個財團獨佔。」

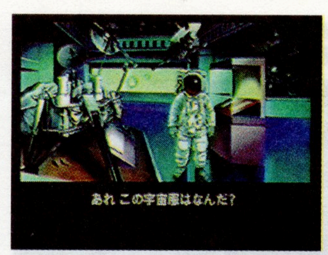
展覽廳深處放置了一塊阿波羅11號從月球帶回來，被稱為「創世石（GENESIS ROCK）」的月球岩石。以前，月球的沙是非常珍貴的實驗材料，因為能夠從月球帶回來的月球沙並不多。不過，現在這種石頭現在已經不稀罕，我在太空機場也見到有月球石賣。

「有人還特地用人工的方法來製造月球沙哩。」艾度説。

「……這裏似乎也沒有那個線人的踪跡哩，我們回去『探索角』看看吧。」

「嗯。」

* * *



當我們回到「探索角」就發現有些地方跟剛才有點不同——在展覽廳的中央，不知何時放置了一具太空人的肖像。

「咦，這具太空衣是……登月太空衣怎會放在這個廳中的？」我覺得很奇怪。

「莊，莊尼芬！太空衣裏面有人啊！」艾度警覺道。

「這是活動展品嗎？」

「似乎不是哩。我們終於找到約會的對象了。」

於是，我們便向那位「約會對象」走去。

「你就是給我們電話的男人嗎？」我問道。「讓我看看你的樣子嘛！」

「噓！安靜點！」那件「展品」好像很緊張。「保持那個姿勢聽着我的話！大聲的話別人就會懷疑的了。」

「想得好周到嘛，連聲音也改變了。」艾度説。

「叫我們來這裏的就是你嗎？」我也壓低聲音説話。

「是的。不愧是POLICENAUTS，一下子便知道是我。」

「你這樣的站在這裏，就算是小孩子也知道啊！」

「……你們在找北條吧？」

「你知道北條的行踪嗎！？」我立即緊張起來。

「他在哪裏？還在生嗎！？」艾度也追問他。

「逐個説嘛，知道了嗎？」

看這個人裝扮成一副大空人的模樣……到底他是誰呢？

「那是阿波羅時代的船外活動用太空衣，一定是AMM搞大型活動時所用的東西。」艾度俏俏告訴我。

「看來比起在『月面角』所見到的太空衣輕巧得多哩。」

「真正的船外活動用的太空衣最少也有100公斤重啊。」

太空衣拉上了反射式面罩，所以看不見對方的容貌。我本來想一把抓住他才迫他説出真相的，但為怕也甚麼也不告訴我們，我只有按捺一下。

「你到底是誰？是哪方面的朋友？」我問。

「我現在是不可以暴露身份的……這會連我也陷入危險之中。你就叫我『NINE STARS』好了，知道嗎？」

「……九粒星？」

「總之，我是你們非常熟悉的人就是，有機會我才告訴你們我的身份吧。」

「你以為我會就這樣服氣嗎……」我説。

「世上有些事情是不知道會比較好的，知道嗎？」

「有些事情卻是知道了會比較好。」

「你們不相信我嗎？」

「那當然了，連你誰我們也不知道。」

「別這樣！那是為你們着想而已。你們別想着要知道我是誰。問題並不是我到底是誰，而是你們的對手究竟是誰啊。你們再這樣問下去話我便甚麼也不告訴你們。」

難得有魚上釣，我們當然不會輕易讓他走。所以我就只有忍氣吞聲。

「好了，入正題吧，好嗎？」

「浪費時間的是你們啊。」

「北條發生了甚麼事？」

「北條他背叛了『那班人』，瞞着『那班人』把『那些東西』交給外人。」

「瞞着『那班人』把『那些東西』交給外人？我不太明白你的意思。『那些東西』到底是甚麼？」

「就是NARC，那種合成毒品啊……一直以來，『那班人』為了令NARC能安全地在市場上流通，利用了德川製藥的DDS，在神不知鬼不覺的情況下自由地販賣NARC……K系列DDS的真義就是那樣。他們的最新商品，就是今次發表的NARC膠囊藥丸K-9了。」

「K-9就是那隻在無重狀態下仍能平均地溶解的膠囊藥丸嗎？」

「那是表面上的宣傳而已，利用滲透壓系統的膠囊藥丸根本就不麼奇的事物。K-9的真義是毒品膠囊。我和北條就是較『那班人』早的把那種NARC膠囊流出去。本來按照我的想法去做是萬無一

失的，有誰會想到通過正統的醫院把NARC流出去？」
「我不大相信你的話，」艾度說。「我們從北條給我們的膠囊中甚麼也驗不出來啊。」
「嗯，而且，假如從醫院中流出NARC的話，很快便會露出馬腳。」
「你們都是有眼無珠的。總之，我可不想像北條那樣死掉啊。」
「那北條他現在到底在哪裏？」
「他很久以前經已消失掉了……因為他觸怒了那班人。我也可能會像北條和『那女人』一樣消失於世上！」
「北條已經死了嗎……」
「那班人應該已經把北條的屍體在你們去不到的地方處理掉了，你們無謂再花氣力去找了。」
「那『那女人』是……！」
「就是北條的妻子，好像叫羅莉的……他們的做法是任何人插足這件事的話都要被消滅，我也在被他們追殺啊。」
「怎麼羅莉會……？」
「北條一定是告訴了甚麼給她的妻子吧，所以那班人才要消滅她。總之，他們是很可怕的人物，連沒有關係的人也會消滅。」
「你所說的那班人到底是誰？」
「那……我不能說出來。這個地方不方便。」
「是德川嗎？」
「他們鈎結了地球的黑幫和暴力集團嗎？」艾度問。
「這不是那麼單純的問題啊。」
「在德川的派對上我見到有些政治家，他們也是有關連的嗎？」我問。
「……總之，跟他們作對的話就別妄想有人能幫助……沒有人比他們更可怕。我想，他們很快便會來跟你們『打招呼』了。」那男人沒有正面回答我們的問題。
「我給你們一點時間，你們好好聽着——你們想知道NARC膠囊的秘密嗎？」
「到底是甚麼？」
「北條應該拷貝了一隻那種NARC膠囊的宣傳用CD-ROM的，是北條為了向黑幫和組織介紹新藥而製作的。就算是行外人看過那張CD-ROM之後，都會明白那種膠囊到底做了些甚麼手腳。」
「CD-ROM？」
「在那隻CD-ROM中記錄了NARC膠囊的秘密？」
「是的。連使用方法也有提到……」
「在這個使用光電腦元件的時代使用CD-ROM嗎？」我半信半疑。
「這就是他們得意之處。他們怎會限制;所使用的硬體？就是因為單靠CD-ROM的話是不能作為法庭上的證據的。北條使用CD-ROM就因為那個原因，那種資料形式是非公開的。」
「你知道那些膠囊的秘密？」
「我現在先不告訴你們，你們看過那隻CD-ROM就會知道。假如你們能讓我逃到地球去的話，到我保證自己安全的時候……就會把一切說出來。」
「那麼，那隻CD-ROM收藏在哪裏？」
「應該在北條那裏的。『那班人』應該還未發現有那隻CD-ROM的拷貝存在的。我想，他一定是收藏在家中某處。」
「說起來，他家中有隻沒有音樂的CD……」艾度靈機一觸。「難道就是那個？」
「有一點要注意的是，那隻CD-ROM一定要在德川所使用的電腦系統終端機『T-GEAR99』中才能讀取得到，而且為了安全起見，還使用了一種特別的起動方法。普通的閱讀裝置是讀不到上面的資料的，因為上面的資料是經過複雜的加密程序的。」
「那即是說，就算警察的鑑別人員也不可能分析得到？」艾度問。
「德川的技術是最先進的，警察的技術通常都比較落後。」
「你也說得對，我們所使用的技術幾乎都是經德川特許的。」
「況且，德川獨占了那些知識，不會公開技術的，除了德川系的研究所外根本不可能知道。」
「當然也沒理由請德川的研究所來作分析的。」
「好簡單，我們只要借到德川的終瑞機就可以了……」我說。「CD-ROM的起動方法是怎樣的？」
「德川的系統是要經過多重手續才能侵入得到的。首先要檢查職員ID，這一定要有德川的ID卡和社員名稱ID密碼才可以。」
「我有北條的ID。」
「接着呢？」
「接着是檢查使用那張ID卡的人是不是德川的職員。德川給每一個職員一個作為名稱ID的家紋。」
「家紋……就是日本的？」我問。
「對。選出那個家紋的正確名稱ID的話，就可以使用德川的系統。接着，就可以把北條的CD-ROM放進終端機去，換句話說，就可以解除CD-ROM上的保護。」
「……即是說，假如不是德川的職員的話，就不可以正確地看到讀取出來的資料了，對嗎？」我說。
「說得對。就血是使用同樣的『T-GEAR』，假如不能通過這檢查，終端機是不會把讀取到的CD-ROM的資料輸出的。你們記住了嗎？通過家紋檢查之後就可以使用『T-GEAR99』，接着就可載入CD-ROM。我會再跟你們聯絡的。相信我。我提醒你們，別跟踪我啊。」
「等一等！我還有事情想問你！」我追上去。
「北條的事只是冰山一角，他們還有可怕的事情在進行中。」
「更可怕的事情？」
「他們比你們想像的更根深蒂固，在BCP裏面也有他們的同黨，你們要小心啊。我會再和你們聯絡的，再見了。」
那太空人說罷便轉身離去。
「他要走了，要跟踪他嗎？」我問艾度。
「等一等啊莊尼芬！現在首先要找到那CD-ROM。那個扐人的話是否可信和他的身份我們以後再查吧。」
我同意艾度的說法。
「聽他的說話沒有地球的口音，他應該是BEYOND BEYOND人逃不到哪裏去的。不過……」
「怎麼啦？」
「是香煙的氣味啊。喂，你剛才有吸煙嗎？」
「唔……不…我一時錯手點着了火，現在已經弄熄了。」
「好險啊。是擠熄了的煙蒂嗎？」
「是啊，煙蒂還是着了火，雖然要弄熄得簡單……」
「你得小心啊，給人見到的話會去舉報的啊。」
「我想讓馬克看一次啊。」
「別亂來，我不會放過你的！」
「知道了……我們先去確認一下情報的真正含意吧。現在我們就只有相信那個線人的話了。」
「我們現在就去北條家找那CD-ROM嗎？」
當我們離開AMM時，外面已是夕陽西下了。
「再見不到那男人的踪影了。」我說。
「我們得查一下個男人是誰，還要監視德川的動靜……叫迪夫和美妮露去吧。我們去北條家吧。」
「北條那隻CD不會有事吧？」



未完待續





前文提要

身為一個天才實在不容易。雖然我琢磨呂現在因為一點微不足道的小傷而住進了「野野村」醫院，但這個肯定是上天安排給我的考驗，因為這裏的院長就在不久之前自殺死掉，但卻留下了相當多的疑點。嗯，野野村夫人會是為了甚麼事情而找我的呢？



不論對手是誰，我亦不會改變說話的方法和態度的。

亞希子：「嘿嘿嘿。」

亞希子露出一陣令人毛骨悚然的笑容，開始慢慢的說起話來。

亞希子：「海原先生，關於我丈夫的死，你似乎向護士們問了不少哩。」

正當我想回答時，亞希子將她細長的手指移到唇邊，示意叫我暫時不要說話。

亞希子：「竟然可以讓你這樣出名的人入住這醫院……實在很榮幸啊。」

我倒不會蠢得信她這番說話的。

亞希子：「海原先生，你對於我丈夫的死很有興趣嗎？」

我一言不發地點頭表示同意。

亞希子：「是嗎……不過我是不容許在這醫院內談及這件事的。」

琢磨呂：「這個我知道。」

亞希子：「不過，假如你是對我丈夫的死有興趣的話……我想是可以特別準許你的。」

琢磨呂：「這是代表要將這案件委託給我嗎？」

亞希子：「倒不是甚麼案件……」

她的唇邊露出了一絲微笑。我看着那表情，背後再次感到一陣寒氣。

琢磨呂：「你不認為這是一件案件嗎？」

她面上的笑容消失了。但到底是因為我說話的態度不當還是因為說話的內容呢？這一點連我也無法看出。

亞希子：「假如我說希望你調查一下關於我丈夫的死的話……你會否接下來幹呢？」

●如我所望，當然是接受了。（望むところだ、もちろん引き受ける）

琢磨呂：「嘿，如我所望。」

我這樣回答後，亞希子滿足地點了點頭。

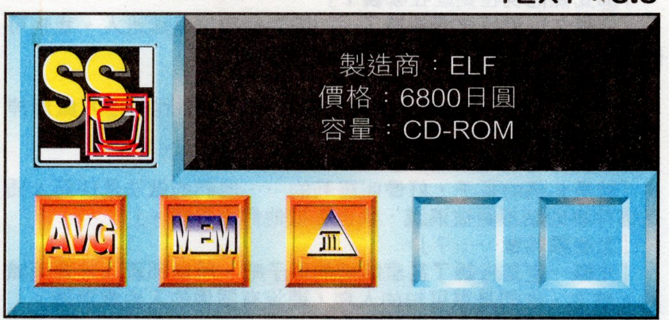
琢磨呂：「不過，為何妳會想將案件委託給我呢？」

亞希子：「唉呀，我還未委託給你的啊。」

風月小說式攻略第三回！？

野野村醫院的人們

TEXT：J.J



琢磨呂：「呃？」

亞希子：「我只是首先想知道一下你會否接受我的委託吧。假如你拒絕委託的話，我是打算要你離開這醫院的。」

琢磨呂：「我為何一定要離開這醫院了？」

亞希子沒有回答我這問題，一直望着我的雙眼。跟着她用手攏了一下那又長又美的頭髮，再次以平靜的語調來說話。

亞希子：「我不想浪費時間……假如你是不想接這案件的話，大可以不答我以下的問題。」

琢磨呂：「嘿，有事想問的話便爽快的問……我也不想浪費時間的。」

亞希子露出冷寞的笑容，用舌頭舔着那妖艷的口唇。

亞希子：「我丈夫是注射了甚麼而死的……你當然會知道那是甚麼吧？」

琢磨呂：「當然知道了，那是……」

●院長注射的是氰化合物。（院長が注射したのはシアン化合物だ）

琢磨呂：「嘿，他是將氰化合物注射到自己身上吧。」

亞希子：「對了，我丈夫是將氰化合物向自己注射的。不過認識我丈夫的所有人都說……他是沒理由會自殺的。」

琢磨呂：「……」

亞希子：「不過警方仍說自殺的可能性很大……你知道是甚麼原因嗎？」

我倒沒有從任何人那裏聽過為何會被認為是自殺的理由。不過我是個天才偵探，這種程度的事情單靠想像力就已經足以回答。

琢磨呂：「這很簡單吧，那是因為……」

●在針筒上面就只有院長的指紋……（注射器には院長の指紋しかついてないし……）

琢磨呂：「在針筒上面就只附有院長的指紋……」

●因為在房間之中沒有發生過爭執的跡像。（部屋の中には争ったような形跡もなかったからだ）

琢磨呂：「對了……在針筒上就只附有院長的指紋，而房間之中亦沒有發生過爭執的跡像。」

亞希子：「嘿嘿，果然厲害……正是如此。」

亞希子再次攏起她的長髮，令那雙美麗但卻令人感到冷寞的眼睛更見妖艷。她的身體就是只作出很少擺動，胸部亦可以看得到是隨之而搖動起來。

亞希子：「海原先生，你在看着我的胸嗎？」

就在那一刻，在旁邊像人偶一樣動也不動的矮小男子突然全身發震。跟着他假裝在看手錶來蒙混過去。

琢磨呂：（嘿，是這麼一回事嗎。）

亞希子就像看穿了我所想的事情般，望向那名再次動也不動的矮小男子身上。

亞希子：「榮作是我家裏的管家，也是負責照料我日常生活的。」

琢磨呂：「妳是為了閒談而叫我來的嗎？」

我故意這樣說，然後觀察她的表情會否有所變化。一般來說，不論男女，只要被人那樣說的話，是一定會將感情表露在面容或說話之中的。

亞希子：「的確是哩，我們回到本來的話題吧。」

不過和我期待的相反地，她的表情或語調都沒有任何改變。

亞希子：「的確警察方面是在自殺的方面埋手……但亦不是代表完全否認這是一件殺人事件的可能。」

我雖然亦聽說過是有他殺的可能性，但就沒有明確地問過那理由。不過我已經說過很多次我是一個天才偵探了，這種事就算是睡着也可以答得出的。」

琢磨呂：「這個我知道，理由是……」



●因為院長曾因誤診而招來很多怨恨。（治療ミスとかで院長な色々うらみを買ってるから）

琢磨呂：「這裏的院長，曾因為誤診而招來很多人的怨恨……所以亦沒有放下他殺的可能性嗎？」

亞希子：「嘿嘿，正是如此……這間醫院有着很多不好的傳聞，實在令人很困擾啊。」

琢磨呂：「嘿，只是傳聞嗎？」

亞希子：「的確是有數次成為了報紙的話題……不過，我不認為那全部都是事實。」

琢磨呂：「警察沒有放棄他殺的可能，就只是為了這個理由嗎。」

亞希子：「不，並非單單是如此的。當時門和窗都沒有鎖上，亦沒有留下遺書之類的物體。」

琢磨呂：「沒有鎖上嗎？」

亞希子：「我丈夫是像你一樣那種疑心很重的人……因為他亦很清楚自己是受人怨恨的。」

琢磨呂：「……」

亞希子：「所以我不認為他會既不鎖上門，又將窗戶打開而在休息室裏面的。」

琢磨呂：「等一等，假如是打算自殺的話，亦沒有必要疑心那麼大了吧。」

亞希子：「我……不認為那會是自殺。」

亞希子邊說着，邊留心觀察着我的表情。

榮作：「太太，差不多夠鐘的了。」

亞希子：「還可以的……我想再和海原先生多談一會。」

亞希子望着我來回答榮作。我雖然拼命去想她正在想着甚麼，但就是看不透那個美麗的假面具。

琢磨呂：「剛才我就已經留意到的了……」

亞希子：「呃，是甚麼呢？」

琢磨呂：「妳看起來完全也不傷心的。」

過了一會之後，亞希子露出冰冷的微笑來回答我。

亞希子：「你認為我……愛我的丈夫嗎？」

琢磨呂：「……」

亞希子：「最後一次和那個人的SEX，已經是很久之前的事……最近我連見也沒有見過他。」

亞希子露出到現時為止最開心的表情，望向在她旁邊的榮作。

亞希子：「榮作，是這樣嗎？」

榮作：「是的，太太。」

琢磨呂：「嘿，這種事怎也和我無關的了。」

亞希子再次直望向我，傳來了那陣冰冷的視線。

亞希子：「海原先生，我丈夫的死因若是自殺會很麻煩的……你也知道是甚麼原因的吧？」

琢磨呂：「呃，當然是明白……」

在我的腦海中浮現出三種推測。我一邊望着亞希子，一邊想着應選擇這其中的哪一個。

●院長是自殺的話，會得不到大筆保險金。（院長が自殺では、多額の保険金がおりない）

琢磨呂：「若院長是自殺的話就會得不到一大筆的保險金，因為這些保單全是在1年之內追加的……沒錯吧？」

她露出了一點微笑了。

亞希子：「嘿嘿，就是這樣啊……海原先生。」

她露出着冰冷的笑容，一直在望着我。

亞希子：「海原先生，我的問題到此告一段落了。」

她一個人滿足地點着頭，換了一下坐在椅子上的姿勢。

亞希子：「最初看到你的時候，我就已經覺得你是適合的人選的了。」

琢磨呂：「嘿，總之妳現在是將案件委託給我了吧。」

亞希子：「我希望你可以証明我丈夫不是死於自殺的……當然，我會準備好超乎你期待的報酬的。」

亞希子將視線移向在她旁邊的榮作。似乎是命令他打開手上所拿着的皮鞄。

亞希子：「你想要多少訂金呢？」

今次輪到我盯着她了。報酬是一個可以知道委託人對我有多大評價的指標，總不會無聊到可以由我來決定的。

琢磨呂：「可能你是不會理解的了，我可不是為了報酬而對這事件產生興趣的。」

亞希子：「嘿嘿，在說謊了。」

亞希子似乎是以為我在講笑。

琢磨呂：「報酬可以交給妳來決定，但我希望你答應讓我可以在這建築物之中自由出入。」

在這一刻，亞希子的表情首次有所變化，說不定這女人以為錢就是一切的。

亞希子：「你喜歡的話就隨便你吧。」

亞希子不高興地說着，望了榮作一下。榮作就像是她的傀儡一樣，慌忙地從皮鞄之中取出了一束鎖匙。

亞希子：「有了這匙的話，相信你可以在醫院之中自由出入的了……同時我亦會通知護士們去協助你。護士們應該會是在2樓東南方的護士中心的……不過有時會因為太忙而沒有人的。」

亞希子這樣說着，別有意味地微笑着。

琢磨呂：「假如我想見的不是護士而是妳的話又應該怎樣好呢？」

亞希子：「當我在醫院時，幾乎都會在院長室的。」

從榮作那裏取得了那束鎖匙後，我甚麼也沒有再說便想離開房間。

亞希子：「海原先生，我有一件事是忘了說的。」

我回身望向亞希子那邊。

亞希子：「除了你之外，我也有雇用其他私家偵探的。」

琢磨呂：「嘿，沒有偵探可以和我相比的。」

亞希子雙眼流露着妖艷的目光，將身子前傾得就像要讓我看見她兩胸之間一樣。

亞希子：「你的雙眼實在很不錯啊。」

琢磨呂：「妳的兩胸之間亦很好哩。」

我再次背向她，就這樣離開了院長室。離開院長室後，我發現天色已經開始昏暗。院長室之中由於關上了窗簾，所以亦不可能看到外面的景色的。

琢磨呂：（要証明院長並非是自殺嗎……）

我經過那個已經沒有人的大堂，就這樣乘上升降機回到自己的病房。



SECTION 5 失眠之夜

讓治：「喂，你和梨惠兩個人到哪裏去了啊。」

一回到病房，讓治便這樣的和我說。但我並沒有回答他，而是仰臥在床上，整理着到現時為止所發生過的事。

琢磨呂：（院長在一個星期前死了……而警察則沿着自殺的線在調查。不過亦不是沒有他殺的可能，理由是……院長本身曾因誤診而招人怨恨，而且疑心很重的院長亦沒有替休息室的門窗上鎖。）

讓治：「喂，海原。」

琢磨呂：（不過院長若是自殺的話，亦沒有必要上鎖吧。說到底這只可以看成是有他殺可能的要素之一。當然，有他殺可能的要素並不單只如此。既沒有遺書，而且亦在半年前購入了巨額的保險。）

讓治：「喂。」

琢磨呂：（不過院長本身並不一定會知道半年前購入保險……想到這一點，院長會自殺不是很不可思議嗎。不，會否相反是因為知道購入了保險的事……所以故意這樣做令保險金不能到手？）

讓治：「唉。」

琢磨呂：（故事那樣做……到底是針對誰的呢？而且若亞希子所說的是真的話，院長似乎不是會自殺的人……唔。）

讓治：「喂。」

我到底想了多久呢。想過了一切的可能性後，總算在腦袋中整理好了。讓治則似乎放棄了和我說話，座在床上正在看漫畫。

護士：「呃，是晚餐的時候了。」

突然有一名護士走進了房間之中，這時，正在看漫畫的讓治慌張地站了起來。

讓治：「千、千里！？」

我望向眼前這護士胸前的名牌。不過我的視線並不單只是望向名牌，而是望向整個胸部。

琢磨呂：「好、好大啊。」

護士：「甚麼呢？」



她的胸部實在是太豐滿了，令我衝口而出說了出來。
讓治：「喂，你在看甚麼地方了！」
站着的讓治對我怒吼起來。我不願意地移動眼珠，望向她胸前的名牌。
琢磨呂：（野野村醫院、間宮千里）
千里：「我現在就馬上拿來的了，請等一等哩。」
琢磨呂：「等一等，妳那胸部是否真的？」
千里：「吓？」
她似乎不太理解我所說的話一樣，側着頭望向我。
琢磨呂：「我是問，妳這胸部是否真東西來的。」
千里：「你就是海原先生了哩。你的事情我剛才已經從院長夫人那裏聽過了。」
讓治：「千、千里……這種男人怎也好了，請妳和我談一下吧。」
千里沒有理會讓治，回到了走廊。我想大概是在替我們挑選晚餐吧。
讓治：「喂、喂。」
琢磨呂：「怎麼了？」
讓治：「可、可不要給我知道你向她出手呀。」
讓治那張貼了藥膏的臉紅了起來，令我知道他絕對不是在說笑的。我看着讓治紅了的臉，以自豪的男中音聲線質問他。



●那名護士難道是你的戀人？（あの看護婦は、もしかしてお前の恋人?）
琢磨呂：「那名護士難道會是你的戀人？」
讓治：「不、不是甚麼戀人啊！」
琢磨呂：「那麼到底是甚麼呢？」
他紅了的臉頰今次變成粉紅色了。
琢磨呂：「你看起來很嘔心……你是男人啊。」
讓治：「不要吵……她是我心裏的戀人來的。」
讓治很在意千里所在的走廊，數次回望過去。
琢磨呂：「不要說甚麼心裏的戀人，肉體的戀人又怎樣呢？」
讓治：「像我這種純情男子的心，你是不會明白的。」
琢磨呂：「那麼一生一世都做心裏的戀人吧。我就今晚去做她肉體上的戀人了。」
讓治：「混、混帳傢伙！」
千里：「漆原先生，請不要那麼大聲說話吧。」
讓治：「是、是的。」
這個軍艦頭的傢伙怎麼了，在她的面前竟然聽話得像貓一樣。
琢磨呂：「千里，其實這個叫讓治的人……」
讓治：「嘩呀呀呀呀呀！」
讓治用手遮着我的口。她看見這情況後露出發呆的樣子，放下兩人分的食物便離開了病房。讓治則露出一幅有口難言的表情，目送着千里的背影。
讓治：「你、你真是的。」
琢磨呂：「你那種挑戰的眼神是怎麼了。」
走廊裏傳來推動餐車的聲音。
讓治：「嗤，算了。」
讓治不滿地取下寫着自己名字的盤，坐在床上，開始像狗一樣吃起來。
讓治：「不過哩，唔唔、唔唔唔唔哩。」
琢磨呂：「先將口裏的食物吃掉才說吧。」
讓治雖然滿口食物，但仍然硬要說下去。
讓治：「你有沒有唔唔唔唔呢？」
我不再理會讓治，為了不讓體力下降而開始進食了。自從聽到院長自殺的事情後，我已經將食欲這種東西忘掉了。
讓治：「喂。」
好不容易將口裏的食物吞掉的讓治，開始正常地說起話來。
讓治：「我是說千里看起來和平常有所不同啊。」
琢磨呂：「有甚麼不同呢？」
讓治：「你沒有對她幹過甚麼嗎？」
琢磨呂：「到底是在甚麼地方有甚麼不同了？」
讓治：「平常都是笑嘻嘻的……但今日就一次也沒有笑過。」
琢磨呂：「一定是她討厭你了。」
讓治瞪了我一眼，跟着就低下頭大口大口的吃起來，我們在這之後一句話也沒有說過就將晚餐吃完了。
讓治：「吃完之後，要將盤子放到走廊的。」
讓治說完之後，便拿了我的盤子一起放到走廊上。我從皮鞄之中取出那個看慣了的紅色箱子，就這樣走到窗邊。拉開窗簾打開窗戶時，一陣風吹向我的面頰。
琢磨呂：（吃飽了是很難好好地推理的……隔一會才開始去想吧。唔……一種尼古丁通過全身的感覺。想起來，我這煙鬼今日幾乎也沒有吸過煙。）



讓治：「喂，有吸煙房的吧？」
琢磨呂：「嘿……我想食煙的地方就是吸煙房了。」
這樣說着的我，將身體靠向窗邊去看外邊的景色。在正門前面的停車場內，還停着幾輛汽車。
讓治：「整形外科部真好哩，又沒有進食限制……不過你就不太適宜吸收太多鈣質了。」
站在旁邊一起吸起煙來的讓治獨個兒說着。
讓治：「真是的，假如沒有這個傷的話……現在應該會和同伴們開開心心起玩着吧。」
讓治苦笑着，用手指指着頭部。
琢磨呂「你的腦袋有病嗎？」
讓治：「喂，不要說一些會令人誤解的話啊……我是因為打架而受傷的。」
突然讓治的樣子變得有點自傲，以有點興奮的口調說起話來。
讓治：「真是的，就算是我、被10人包圍之後。」
我以尖銳的視線瞪向讓治那不太冷靜的眼。
讓治：「不，會是8人嗎？」
我再次以尖銳的視線瞪向讓治。
讓治「6人。」
唔。
讓治：「4人。」
唔。
讓治「2人。」
琢磨呂：「嘿，原來是那樣嗎。」
讓治：「那兩個人卑鄙地從我的前後……」
琢磨呂：「好了，差不多是熄燈的時間了。」
讓治：「你那種性格真少有哩。」
讓治呆着看着我。不過我所說的並不是謊話，現在已經過了8點了。
………
睡到床上之後過了多久呢。我始終也睡不着，張開眼一直想着院長自殺的事。旁邊的床傳來了讓治的鼻鼾聲。
琢磨呂：（已經11點嗎……）
我拿起放在床邊的袋錶來看，再將它放回原位。我明白到就算再想下去也好，單靠我所知的情報也不會想到甚麼的了。推測雖然是有很多，但可以証實的就一件也沒有。
琢磨呂：（唔，怎辦好呢……）
●只要閉着眼，相信很快便會睡覺着的了。（目をつぶっていればそのうちに眠れるだろう）
我覺得只要就這樣閉着眼的話，很快便能睡着的了。就算我是多熱心於工作的偵探也好，就不打算在這種時間進行搜查的。
琢磨呂：（……）
我一直的閉上眼睛。
琢磨呂：（一隻綿羊，兩隻綿羊……）
可能是太過舊式，仍然是無法睡着。
琢磨呂：（一隻鴨，兩隻鴨……）



想到戴着眼鏡的「鴨」跳過木柵，雖然開始想睡，但實在很可笑。

琢磨呂：（……唔？）

因為實在太無聊，我有一陣子呆了起來。我敏感的聽力，感覺到寧靜的走廊傳來了異樣的聲音。那種是金屬摩擦的聲音，每隔一定時間便可聽到。

琢磨呂：（那種聲音的確是……）

閣……閣……閣……

我一聲不響地起床，不開房裏的燈，聽那從門後傳來的聲音。

琢磨呂：（的確是聽到的……）

那聲音看來是在逐漸接近我所在的病房。

我是一個好奇心旺盛的偵探。我慢慢的下床，再靜靜開門偷看走廊。寧靜的走廊內只有很暗的燈光。不過對於眼睛習慣了黑暗房間的我來說，那照明感到相當的耀目。

桃子：「呃……」

琢磨呂：「果然是妳嗎。」

桃子：「……」

琢磨呂：「這種時間在幹甚麼了，這是小孩子已經睡了的時間啊。」

桃子：「……」

她以悲哀的眼神甚麼也不說地一直望着我。看着她那悲哀的眼睛，我有一種被吸進了那眼睛的感覺。

桃子：「我……並不是小孩子來的。」

她自言自語地說着，用手推着車輪在我旁邊經過。跟着我回身望向她的背影。



琢磨呂：「嘩！！」

當我再次望回前方時，我的心臟就像是停了一樣。毫無任何先兆地，梨惠站了在我的眼前。

琢磨呂：「不、不要嚇我吧。」

梨惠：「你對桃子……幹過甚麼了？」

梨惠的表情令我意想不到。她的語氣很公式，一點感情也沒有。

琢磨呂：（說起來……千里也是那樣的哩。）

當我在腦海中浮現出千里的樣子之前，首先便想起了那巨大的胸部。若是再這樣想着胸部的事，大概又要變成文件夾的了。我為了令千里的胸從我腦海中消失，我隨便找了些事情去問梨惠。

琢磨呂：「妳在幹甚麼呢？」

梨惠：「我……只是因為聽到有談話的聽音而走來這裏。」

琢磨呂：「老實點說吧……妳其實是來見我的吧？」

我是期待着她的微笑的。不，就是鼓起面頰發怒的樣子亦不錯。不過出乎我意料之外，梨惠轉過身子毫無腳步聲地走了。留心一看，梨惠所穿的並



非是平常的護士鞋，而是一雙膠底鞋。從她那種可憐的氣氛，那雙鞋給人很平凡的感覺。

琢磨呂：（嘿，所以就沒有腳步聲了。）

我那樣發着牢騷，望向那個沒有任何人的走廊天花。可能是因為春天將至，在那暗暗的照明周圍，飛舞着一些似乎連名字也沒有的小蟲。

琢磨呂：（回到病房睡吧……就是天才的偵探也好，睡眠也是必要的。）

我將身體仰臥在床上，跟着慢慢閉上眼睛。讓治扯着很細聲的鼻鼾，似乎很舒服的在睡着。

琢磨呂：（梨惠的樣子……實在是相當可疑。）

我雖然很在意梨惠的態度，但睡魔正在纏着我的身體。感覺上身體就像被床吸了進去一樣，連動一動手指亦變得很不容易。

………………

SECTION 6
調查開始

琢磨呂：（很、很耀眼……已、已經是早上了嗎。）

晨光從窗裏照進，直射到我的面上。窗簾明明應該是緊閉的，到底是誰打開的呢？我將視線望向旁邊的床。不過出乎我意料之外，讓治不是仍很舒服地睡着嗎。比我早睡又比我遲起，實在是個難以想像的傢伙。

琢磨呂：（嘿、到底會是誰打開窗簾的呢？）

我以仍然不太清醒的腦袋拼命地想着。對我這種天才偵探來說，是不會有不能解釋的事情的。

美保：「想睡到幾時呀，喂。」

隨着一些男人一樣的腳步聲，美保突然走進了我的病房。

美保：「是用膳的時間呀，快點起身。」

琢磨呂：「哈哈，那麼是妳打開窗簾的吧。」

美保無視我的說話，搖頭指向讓治那方。

美保：「順便叫旁邊那個混蛋起身……那傢伙經常睡到迷糊抱着我的。」

琢磨呂：「妳的身體不可以被人抱的嗎？」



美保：「混蛋！我最討厭年輕的男性的了！」

怒吼一聲後，美保再次用那男人一樣的腳步聲走出病房。

琢磨呂：（她說討厭年輕男性，難道是喜歡阿伯？……原來如此，對無反抗能力的老人……）

美保：「怎麼了，旁邊的傢伙還未起來嗎？」

當我推理到這裏時，拿着兩人份膳食進入病房的美保，從心底裏呆了般說着。

琢磨呂：「嘿，自己叫醒他吧。」

美保：「我才不幹啊。」

琢磨呂：「這是妳的任務吧？」

當我這樣說着時，美保的表情突然變得很認真。

美保：「那麼，你的任務又是甚麼了？」

琢磨呂：「我的任務？」

美保：「你被院長夫人雇用了的吧。」

琢磨呂：「妳從院長夫人那裏聽到要和我合作的吧？」

美保：「……」

美保一言不發地點頭。

琢磨呂：「嘿，那樣的話……」

●那麼就將妳知道有關院長的事告訴我吧。（では院長について知ってる事を話してもらおう）

琢磨呂：「那麼將妳所知道有關院長的事告訴我吧。」

美保發呆的樣子突然認真起來。

美保：「有一句話我要說明在先，我是討厭院長夫人的，所以對於被那院長夫人所養的你就更加討厭。」

琢磨呂：「我被院長夫人所養？」

美保：「我以外的護士也不一定會和你合作的……嘿。」

留下這句說話後，美保便離開了病房。

琢磨呂：（亞希子那傢伙……又說會讓護士們合作，但實際上都不是的。）

下期續……

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新GAME時間表

PLAY STATION

6月發售遊戲

21日	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	6800日圓	STG
	対決るみーず（メルヘンランド）	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
	極大道棋	極大道棋	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	EPS仲間由紀恵	EPS仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS角田智美	EPS角田智美	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS森川由紀子	EPS森川由紀子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS水谷純子	EPS水谷純子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS山本ともあ	EPS山本智亞	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち（限定版）	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	6800日圓	ETC
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800日圓	ETC
	VIRTUAL GOLF SIMULATION～栄光のフェアウエイD	光榮的FAIRWAY	KONAMI	5800日圓	SPT
28日	雨月奇譚（仮称）	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克IN阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
	井出洋介名人の新実戦麻雀	井出洋介名人之新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
	蟲の居所	蟲之居所	GEN SOFT	5800日圓	AVG
	徹萬SPECIAL	徹萬SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	5800日圓	RPG
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳皇95	SNK	5800日圓	FIG
	SDガンダム OVER GALAXIAN	SD高達烏蠅機	BANDAI	4800日圓	STG
下旬	X-COM未知なる侵略者	X-COM不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG

7月發售遊戲

5日	TOTAL NBA'96	TOTAL NBA'96	SCEI	5800日圓	SPT
	タイムギャル&忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（限定版）	ANGEL GRAFFITI限定版	COCONUT JAPAN	8800日圓	SLG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
12日	GOTHA 2　天空の騎士	GOTHA2天空之騎士	光榮	6800日圓	SLG
	MASTER新・遥かなるオーガスタ	MASTER新遙遠的AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
19日	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	スタジオP	動畫PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	魚樂無窮夏之回憶１９９６	ARTDINK	5800日圓	ETC
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800日圓	STG
26日	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800日圓	PUZ
	シュックウエーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	ワールドスタズアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	5800日圓	SPT
	ボトムオブザナインス～メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ～	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800日圓	RPG
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
上旬	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
中旬	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
下旬	アイドル雀士スーチーパイII	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	7800日圓	ETC
	卒業～クロスワールド	卒業～CROSSWORLD	SOFIX	價格未定	AVG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
7月	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SPT
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800日圓	RAC
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	5800日圓	SPT
	プロ麻雀　極PLUS	専業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
	スラ-監修おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH心跳脫下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	シルエットストーリーズ～GALS PNAIC'96	剘美女	金子製作所	5800日圓	PUZ
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800日圓	FIG
	SANKYO FEVERダウンダウン劇場	SANKYO FEVER DOWN DOWN劇場	TEL研究所	5800日圓	ETC
	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SLG

8月發售遊戲

2日	アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	信長の野望　リタ-ンズ	信長之野望RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
9日	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPTZ
	アイルトン・セナ　カートデュエル	冼拿小型賽車	GAPS	6800日圓	RAC
23日	提督の決断2	提督之決斷2	光榮	10800日圓	SLG
上旬	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界ｼ村	謎魔界村	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5900日圓	ETC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
8月	鋼鉄霊域（スティールダム）	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800日圓	STG
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800日圓	SLG
	ブルーフラミンゴレイナ（仮称）	藍色火烈鳥莉娜（暫名）	SUKORA	價格未定	RPG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	NFLクォーターバッククラブ'96	NFL美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	モータルコンバットII	龍爭虎鬥II	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	CWR／カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ライズ　オブ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X（仮題）	INTERANTIONAL MOTO-X（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	4800日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ブルーフラミンゴ　レイナ（仮称）	BLUE FLAMINGO莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800日圓	ACT

	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	價格未定	TAB
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800 日圓	TAB
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女 FANCY COCO	PA	5800 日圓	ACT
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800 日圓	PUZ
	三国誌 リターンズ	三國誌 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC

9月發售遊戲

6日	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800 日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800 日圓	ETC
20日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800 日圓	STG
27日	あれ！も これ？も 桃太郎	這個又是！那個又是？桃太郎	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
上旬	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
下旬	里見の謎（仮称）	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	ETC
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800 日圓	ETC
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
9月	ぷくんパ	PUKUNPA	ATENA	4980 日圓	ETC
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BANPRESTO	5800 日圓	PUZ
	パワーレンジャーピンボール（仮称）	新恐龍戰隊波子機（暫名）	BANDAI	價格未定	ETC
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800 日圓	FIG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
	ジグソーアイランド（仮称）	拼圖島（暫名）	日本 SOFTWARE	價格未定	ACT
	Pinball Fantasies Deleux	Pinball Fantasies Deleux	VAP	5800 日圓	ETC
	シミュレーションズー（仮称）	模擬動物園	SOFTBANK	5800 日圓	SLG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用	XING	價格未定	AVG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	VANDAL HART～失落的古代文明～	KONAMI	5800 日圓	ETC
	ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	5800 日圓	ACT
	VIRTUAL GALLOP 騎士道	VIRTUAL GALLOP 騎士道	SUN SOFT	6800 日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥篇	SCE	價格未定	ACT
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	5800 日圓	TAB
	GO2 PROFESSIONAL	GO2 PROFESSIONAL	每日 COMMUNICATIONS	6800 日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800 日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800 日圓	ACT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	ウイングコマンダー III	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800 日圓	SLG
	ドキドキプリティリ - グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
	キャドクラウンのクレイジーチェイス2 ZONE LOVE バニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕 2	COCONUT JAPAN	5800 日圓	ACT
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	にとうしんでん	Q 版鬥神傳	TAKARA	5800 日圓	FIG
	LULU	LULU	東北新社	4800 日圓	SLG

10月發售遊戲

上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
10月	首領蜂	首領蜂	SPS	價格未定	STG
	探偵神宮寺三郎～未知のルポ～（仮称）	偵探神宮寺三郎～未完之報導～（暫名）	DATA EAST	價格未定	AVG
	オウバードフォース（仮称）	ORBERT FORCE（暫名）	BANDAI	6800 日圓	SLG
	BLOODY BRIDE - いまどきのヴァンパイア -	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800 日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800 日圓	SPT

11月發售遊戲

下旬	操兵伝 聖刻 1092	操兵傳 聖刻 1092	YUTAKA	5800 日圓	SLG
11月	あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S～わいわいテニス～（仮称）	Love Game'S～刺激網球～（暫名）	Tears	5800 日圓	SPT

12月發售遊戲

12月	クロック（仮称）	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	JTCC 全日本房車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ダカール`97	達喀爾`97	エルコム	價格未定	RAC
	STRESSLESS LESSON 通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

夏季	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800 日圓	SLG
	ズープ（仮称）	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	ETC
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	STG
	ZEOR DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	らんま 1/2 バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	甲子園 V（仮称）	甲子園 V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
	ストリートファイター ZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
秋季	ボディバイオニクス - 驚異の小宇宙 人類 -	BODY BIONICS	MEDIAQUEST	價格未定	SLG
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO 美式足球（暫名）	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎士道	Virtual Gallop 騎士道	SUNSOFT	6800 日圓	SPT
	GUNSHIP2000	GUNSHIP2000	MEDIAQUEST	5800 日圓	STG
	童夢の野望（F1GP NIPPONの挑戦）（仮称）	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800 日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	SLG
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	5800 日圓	ETC
	クライムクラッカーズ 2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊 2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ 2000	模擬城市 2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ドリキング土屋圭市＆坂東正明	DRIFTKING 土屋圭市＆坂東正明	MEDIA X	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊 V フォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
	ぷるるん！シェイプ UP ガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800 日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800 日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800 日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
冬季	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800 日圓	AVG
	3D ベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800 日圓	ETC
	バーチャパチスロ II	VIRTUAL 彈珠機 2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
96年	がんばれ！ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	努力呀！護衛君 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT

海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
すらいムしよう!	模擬史萊姆!	東北新社	價格未定	SLG
PAL～神犬伝説	PAL- 神犬傳説 -	東北新社	6800 日圓	RPG
ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
がんばれ森川君2号	加油森川君 2 號	SCE	價格未定	ETC
いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ゼロヨンチャンプDOOZY-J(仮称)	ZERO 4 CHAMP PLUS(暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
APACHE アパッチ(仮称)	阿柏其 APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
火竜娘 - 柳判官 - (男性版)	火龍娘 - 柳判官 - (男性版)	GUST	價格未定	AVG
ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘 - 高悠環 - (女性版)	火龍娘 - 高悠環 - (女性版)	GUST	價格未定	AVG
がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	努力!!輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
ファーストクイーンⅣ	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	價格未定	SLG
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97年發售預定遊戲

97年	タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

STRESSLESS LESSON	STRESSLESS LESSON	MAXFIVE	價格未定	PUZ
ウルトラマンゼアス	ULTRAMAN ZEASE	東北新社	價格未定	未定
ガメラ 2000	加米拉 2000	DIGITAL FORNTIER	價格未定	STG
スーパーフットボールチャンプ(仮称)	超級足球冠軍(暫名)	TAITO	價格未定	SPT
デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説朦面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	KONAMI	價格未定	FIG
ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800 日圓	ETC
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATAEAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500 日圓	STG
ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800 日圓	AVG
峠 MAX 最速ドリフトマスター	峠 MAX 最速越野車王	ATLUS	價格未定	RAC
上海 Great Moments	上海 Great Moment	SUNSOFT	6500 日圓	ETC
ゲームの達人 2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
実況おしゃべりパロディウス forever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM- ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方 '96(仮称)	世界地圖閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハ GO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800 日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン - 亜人伝 -	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック 1950 アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
競艇伝説(仮称)	競艇傳説(暫名)	日本物產	5800 日圓	ETC
RPG ツクール(仮称)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER(暫名)	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオン PS(仮称)	打嗥大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?(仮称)	BATTLE OF…?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(仮称)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ARENA アリーナ(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット(仮称)	VICTORY SHOOT	VAP	6800 日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城(仮称)	雷朋三世之加利賀圖城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS(仮称)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国(仮称)	MIDLAND ~幻之王國(暫名)	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブ ZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵 G-1(仮称)	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHL パワープレイ' 96(仮称)	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス(仮称)	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー 3D ピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
競馬育成シミュレーションゲーム(仮称)	模擬賽馬育成遊戲(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	TSUTANCAMEN 的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイアⅢ	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマン X4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2(仮称)	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック(仮称)	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	TAITO	價格未定	FIG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR ~ THE 7TH GUEST ~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
Assult Rigs	ASSULT RIGS	SCEI	價格未定	ETC
3D レミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまご DE パズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワ - ルドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション	MOSTER COLLECTION	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キングオブパーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE ~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
AZITO アジト蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
ディレクタ -(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKINHOUSE	價格未定	AVG
英語の鉄人	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	6800 日圓	STG

SATURN

6月發售遊戲

28日	WIPEOUT	WIPEOUT	SOFTBANK	價格未定	RAC
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800 日圓	AVG
	必殺!	必殺!	BANDAI VISIAL	5800 日圓	SLG
	大牌砦	大牌砦	METRO	5800 日圓	TAB
	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	2 踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800 日圓	TAB
	月花霧幻譚～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800 日圓	RPG
	餓狼伝説3~遥かなる闘い~	餓狼傳説 3	SNK	價格未定	FIG
	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500 日圓	TAB
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI(暫名)	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RPG
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG

	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	彩京	5800 日圓	STG
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	THE MAKING OF NIGHTUTH	SONET	2480 日圓	ACT
下旬	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800 日圓	STG
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE 逃出生天	MEDIA QUEST	5800 日圓	ACT

7月發售遊戲

5日	昇龍三国演義	昇龍三國演義	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	GAME WARE Vol.2	GAME WARE Vol.2	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
	NiGHTS	NiGHTS	SEGA	5800 日圓	ACT
	NiGHTS セガマルチコントローラーセット	NiGHTS 模擬手掣套裝	SEGA	7800 日圓	ACT
12日	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	デカスリート	DEKA THREE	SAGA	5800 日圓	ETC
19日	サターンボンバーマン	SATURN 炸彈人	HUDSON	6800 日圓	ACT
	パズルボブル 2X	泡泡龍 2X	TAITO	5800 日圓	PZG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	SEGA AGES/ スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	グレイテストナイン '96（仮称）	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT
26日	バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	5800 日圓	FIG
	サイバードール	CYBERDOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	湾岸デットヒート＋リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	價格未定	RAC
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	6800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	價格未定	SLG
	時空探偵 DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD ~幻之 LORELEI ~	ASCII	6800 日圓	AVG
	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	プラドル DISC Vol.2 木下優	偶像 DISC Vol.2 木下優	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	激烈パチンカース	至激彈珠手	BMG VICTOR	5800 日圓	TAB
中旬	麻雀狂時代 CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800 日圓	TAB
下旬	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	價格未定	PUZ
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
7月	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	BODY SPECIAL 264	BODY SPECIAL264	YANOMAN	6800 日圓	PUZ
	駿才 - 競馬データ STABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT



2日	アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	SOFT VISION INTERNATIONAL	價格未定	SPT
7日	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
9日	同級生～if～	同級生～if～	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	神秘の世界　エルハザード	神秘之世界	PIONEER LDC	6900 日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム '96	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800 日圓	FIG
23日	新型くるりん PA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
30日	プラドル DISC Vol.2 山内美紀	偶像 DISC Vol.2 山內美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
上旬	RANSA- 恋鎖 -	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	價格未定	SLG
	プラドル DISC Vol.2 吉野公佳	偶像 DISC Vol.2 吉野公佳	SAMMY	價格未定	ETC
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	6800 日圓	ACT
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
8月	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	價格未定	SLG
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5000 日圓	SLG
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	SEGA AGES/ アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	價格未定	RAC
	GALJAN	GALIAN	童	價格未定	STG
	極！！	極！！	毎日 COMMUNICATION	價格未定	ETC

9月發售遊戲

13日	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	價格未定	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
下旬	プラドル DISC Vol.2 コスプレイヤーズ	偶像 DISC Vol.2 模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
9月	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
	闘神伝 URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃（仮称）	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	TAB
	徹萬カスタム	徹萬 CUSTOM	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	バスフィッシング（仮称）	BASS FISHING（暫名）	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ぷくんパ	PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
	3D ウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	價格未定	ETC
	三国志 V	三國志 V	光榮	9800 日圓	SLG
	ギャルズパニッウ	西班牙女孩	毎日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ

10月以後發售遊戲

5日	GAME WARE 3 号	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
10月	SEGA AGES/ アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~（仮称）	偵探神宮寺三郎~未完之報導~（暫名）	DATAEAST	價格未定	AVG
11月	SEGA AGES/ 廊下にイチダントアール	廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王　新世紀	東芝 EMI	價格未定	FIG
12月	EVE	EVE	IMAGINEER	價格未定	AVG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	ズープ仮称）	ZOUP（暫稱）	MEDIAQUEST	價格未定	ETC
	サンダーフォースゴルードパック1（仮称）	THUNDERFORCE GOLD PACK 1（暫稱）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	サンダーフォースゴルードパック2（仮称）	THUNDERFORCE GOLD PACK 2（暫稱）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	アルバートオデッセイ外伝 -LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800 日圓	SPT
	バトルアスリーテス大運動会（仮称）	大運動會（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	タイトーチェイス H.Q. プラス S.C.I	追踪 H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
秋季	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	價格未定	AVG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	美少女戦士セーラームーン SuperS 真・主役争奪戦 Plus（仮称）	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus（暫稱）	ANGEL	價格未定	FIG
	ボディバイオニクス - 驚異の小宇宙　人体 -（仮称）	BODY BIONICS（暫稱）	MEDIAQUEST	價格未定	ETC
	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫稱）	童	價格未定	STG
	ストリートファイター ZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
冬季	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
96年	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´96	TECMO	價格未定	SPT
	スラム　ドラゴン	SLAM DRAGON	JALECO	5800 日圓	ACT
	３Ｄベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガジー・オブ・ケイン	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	バーチャパチスロ II	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	卒業S（仮称）	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ ~ TOKYO ZOO ~	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプ DOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG

心霊呪殺師太郎丸（仮称）	心靈咒殺師太郎丸（暫名）	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
マクロス（仮称）	超時空要塞（暫名）	BANDAI VISION	價格未定	STG
スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
テクモJリーグサッカー	TECMO 日本足球聯賽	TECMO	價格未定	SOC
ウルトラマンバトル（仮称）	咸蛋超人格鬥戰（暫名）	BANDAI	價格未定	FIG
エンジェル グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

1月	ミニ四駆（仮称）	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
	GO II Professional（仮称）	GO II Professional（暫名）	每日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
春	クォバディス2（仮称）	QUOVADIES2（暫名）	GRAMS	價格未定	SRPG
	クロック（仮称）	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2	NIGHTRUTH#2	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
機動戦士ガンダム外伝（仮称）	機動戰士高達外傳（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケVOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
モンスターメーカー～ホーリーダガー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー	CUBE BUTLER	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
実況おしゃべりパロディウス forever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG

モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG

超級任天堂

6月發售遊戲

28日	SDウルトラバトルウルトラマン伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRAMAN 傳說	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳說	BANDAI	3980 日圓	ETC
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語 2	KSS	10800 日圓	TAB
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980 日圓	ETC
	す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
	SDウルトラバトルウルトラマン伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRAMAN 傳說（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARLOR! MINI2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2 彈子機實機模擬遊戲	日本 TELNET	4900 日圓	TAB
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	9800 日圓	ACT
6月	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE 大會	CULTURE BRAIN	6980 日圓	PUZ

7月發售遊戲

19日	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	7800 日圓	SPT
	スーパートランプコレクッション2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	5800 日圓	TAB
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	8500 日圓	RPG
	実況パワフルプロ野球'96開幕版	實況棒球'96 開幕版	KONAMI	7500 日圓	SPT
26日	アースライト ルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	7980 日圓	ACT
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	9980 日圓	RPG
	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	9800 日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980 日圓	ACT
中旬	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ（スーファミターボ本体つき）	鬼太郎（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ACT
	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800 日圓	ACT
下旬	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	價格未定	TAB
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
7月	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800 日圓	ACT
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980 日圓	TAB
	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG

8月發售遊戲

2日	大貝獣物語II	大貝獸物語 II	HUDSON	8200 日圓	RPG
9日	スーパーパワーリーグ4	超級力量棒球 4	HUDSON	7980 日圓	SPT
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000 日圓	SPT
31日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC
8月	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	7800 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記（仮称）	SD 高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記（仮称）	SD 高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT

9月發售遊戲

13日	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況 POWER 摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
27日	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
中旬	Parlor! Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
	ペブルビーチの波濤New～トーナメント・エディション～	波濤哥爾夫球～錦標賽版～	T&E SOFT	價格未定	SPT
下旬	クレヨンしんちゃん（仮称）	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
9月	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG
	同級生2	同級生 2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPREASTO	7980 日圓	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你 4 驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙~獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙~獸族十二神徒傳說~	RIGHT STUFF	11800 日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	7800 日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳說（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG
テトリス2 +BOMBLISS	俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ
大戦略エキスパート WWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG

NEO・GEO

6月發售遊戲

28日	NINJA MASTER\`S~ 覇王忍法帳 ~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（匣帶）	ADK	價格未定	FIG
下旬	NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	6800 日圓	RAC

7月發售遊戲

5日	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	7800 日圓	STG
19日	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	6800 日圓	ACT
26日	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	ADK	4800 日圓	STG
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800 圓	RPG
7月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

8月發售遊戲

23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800 日圓	FIG
8月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (匣帶)	SNK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

9月發售遊戲

9月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	NINJA MASTER\`S~ 覇王忍法帳 ~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

96年發售預定遊戲

夏	NEO MR. DO!	NEO MR.DO!（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEO アクションゲーム（仮称）	NEO 動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

3DO

6月以後發售遊戲

28/6	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
26/7	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D 之食卓 2	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ　オブ　ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ（仮称）	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター 3000（仮称）	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	橫町 4 丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊　算術の天才3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　国語の天才1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG

PC-FX

6月發售遊戲

21日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
28日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	7800 日圓	RPG
6月	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7月以後發售遊戲

26/7	女神天国II	女神天國II	NEC HE	7800 日圓	RPG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
3/8	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	7800 日圓	ACT
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT

96年發售預定遊戲

夏季	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
96年	天地無用！魎皇鬼 FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼 FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	9800 日圓	RPG
	同級生2	同級生 2	NEC AVENUE	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球 3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境 III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニー エクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ（仮称）	LITTLE CAT（暫名）	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス（仮称）	鄰家的公主（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG

預你唔睇編者話

多謝J.J替我買了很多EVA商品回來…新開的茶餐廳的食物好好吃…《下級生》的女孩子好「正斗」…公司又要裝修了…下期書好似是一周年紀念…PAINTER 4好好玩…《野野村》竟然有真人版…8.4吋LCD果然精采…公司的冷器機不夠冷…「大回音」本歌書有《FLY ME TO THE MOON》但係冇得唱…幾時請到第八適格者…上期的嘴不是我…書展到底幾時舉行…公司的新相機很好用…SONY的電視要不要還…抓圖機要幾時才修理好…到底我在說甚麼…呵……GOOD NIGHT……ZZZ。

（米奇）



今期書真是非常的充實，因為在書頭的星期六編輯部眾人前往某某「卡拉OK」唱過飽，不過，當中發生了十分多的事情，各人在當晚真是唱得非常的「激烈」，所以當晚各人也將自己的「聲線」放下來了，在離開之時，其實各人已幾乎不能再開聲說話了；而在卡拉OK當中，相信最特出的會是ZAC君和福田君了，前者真是歌藝超群，而後者，當然是……不是唱得非常之差，而是他點唱那首「入樽ED」時，原來他只想「聽」，有冇搞錯！去卡拉OK聽歌！真是天誅！唔識唱就唔好點啦！卒之……下次有機會的話一定唔會俾佢亂咁點歌！

嘩！黑龍旁邊的ARES先生這兩星期真是「撞鬼」，事關他正在做《迷離夜症候群》，而且還好像不時見到一些「靈異影象」，再加上近日編輯部發生不少離奇事件，ARES先生基本上已斷定自己已遇上了那些「東西」，OH！MY GOD！主呀！求你救救這個可憐的ARES吧！天呀！求求不要讓黑龍看見那些……

上期呀PUYU神的「驚異照片」的確是非常震撼，而更引來了一位非常「忠心的讀者」來信，竟然以為那是可愛的米奇，呵呵呵！那當然不是米奇，那麼……那人是誰呢？答案是……「嘩！唔好打我呀！」……各位讀者，因為某些情況，圖中人物是誰不便奉告，黑龍只是為求自保，所以……

（口不擇言的赤目黑龍）

今次雖然是單身前往東京玩具展，但其中一天在下就於秋葉原碰上同行「電玩」，於是就在車站前談了好一陣子，談哪些遊戲出得好，哪些遊戲出得差；期待看到他所寫的介紹。

今次東京之行最大的收獲可算是買了不少EVA商品，其中風褸及帽子已經放了在公司，而那個相架般的音樂盒則為免騷擾到同事而放在家中。

另一方面，展覽中NEC的場館找了一大班「美女」來表演，在下亦有幸和她們合照一張，所以特別在這裏公開，公諸同好……

PUYU神，上期你就玩得開心啦……下次千祈唔開喺我隔離變做莫斯拉幼蟲……

（東京玩具展ADAM版J.J）

唔知點解，今期嘅編者話好似好多嘢可以寫，但係由於太多嘢可以寫，搞到我唔知寫乜好。

好似嗰日小弟跟大隊去看畫嗌歌（ARES教嘅，即係卡拉OK喎），見到班編輯唱嘅歌好鬼地底，乜鬼嘢《三一萬能俠》、《幪面超人》、《神勇飛鷹俠》嘅主題曲全部搵番哂出嚟唱，搞到打碟嗰個搵來搵去都搵唔到隻碟，終於出現咗跳歌、刪歌甚至有成3分鐘空檔嘅事件發生。之但係我又唔係想講哩啲嘢，因為唔講得公司名，又唔可以話俾大家知邊度有最多日文歌唱，冇乜意思。

又好似前幾日小弟識嘅丁丁，（冇錯，係丁丁，唔係J.J）喺日本番嚟，仲買咗件EVA尼龍夾克同鴨舌帽，好想自己有套，可以着出嚟威威。不過羨慕之餘，亦好希望自己可以去多次日本。之但係我又唔係想講哩啲嘢，因為講嚟都冇用，除非我識分身。

又好似前幾日小弟放假出嚟行街街（有得放假呀！），喺某個兒童耍樂中心裏面見到一部箭豬頭超音鼠嘅——爆谷機。好鬼過癮，真係又有得食，又有機玩，而且仲有三種味道可以揀（押韻！），啲爆谷仲係啱啱爆出嚟嘅添，又熱又好味。之但係我又唔係想講哩啲嘢，因為又唔可以講明哩部機喺尖沙咀邊間「大」玩具店附近，講咗等如冇講，冇乜意思。

所以今期小弟都係唔寫編者話，留番多啲篇幅比其他編輯啦。

（編輯 KAN——但願不再黐地，阿門）

今個星期筆者依然牙痛，而且仲變本加厲……好……好痛呀……

前數日，筆者與朋友到銅鑼灣世貿中心打機，玩了好一陣後便走去「拑公仔」；由於筆者的「拑技」不太好，所以便沒有收獲。在拑公仔機的旁邊有一座另類玩法的公仔機，其玩法是當音樂停了後，便可隨意打開那十二個箱的其中兩個，若是有獎便攞獎，冇獎便再入錢，如此類推。筆者入了錢後（4元一次）便等音樂播完……

當音樂播完後，筆者便和友人盤算着哪一個一箱會有獎……突然，一雙男女走過來，並對這個「開箱機」甚感興趣。

「哎吔，好得意呀！」那位架着眼鏡的女士說完後便隨手打開了一個箱，內裏空空如也……「嗱，都冇嘢嘅！」

嘩！咁都得？筆者和友人同時以怨恨的目光盯着他們。

「咦？嗰邊啲機好似仲好玩喎。」二人竟施施然地離開。

俾番兩蚊我呀！

離奇地，上期的「冇獎問答遊戲」竟然會有人來信參加，可惜無人猜中，俾多次機會大家，下期開估。

（PUYU 神）

某星期六晚，「遊戲誌」全人集合於佐敦「大回音」，實行了講咗大概已有大半年的唱卡啦OK行動。當晚真係玩死嗰度打碟嘅朋友們，皆因我哋有六十巴仙都係點啲日文歌，我相信佢哋要喺一大箱封咗塵嘅日文卡啦OK影碟中搵翻啲歌出嚟，相信此實非易事……

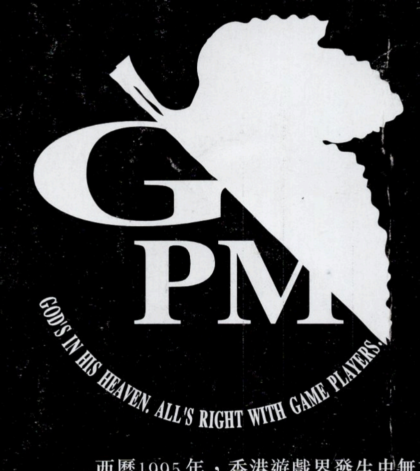
某日，J. J.從日本採訪東京玩具展回歸之後，我哋從佢嘅收獲之中，發現咗一「天書」，亦同時於書中發現咗《CO2》揀「殺意之波動」醒覺嘅亞隆之秘技，但係就出現咗些少問題，詳情請翻閱今期「街頭GAME霸王」（廣告）……

某一排，當我知道咗上述秘技之後，就時常到葵芳某地下機舖（真係喺地庫，唔係解另類）操練此假扮豪鬼嘅亞隆，發覺異常好用，皆因佢出波嘅硬直時間比豪鬼少；真空波動拳嘅指令保持用亞隆嗰隻（即↓↘→↓↘→＋P），易出好多；又取消咗都幾冇用嘅滅殺豪斬空，保留番隆嘅真空龍捲旋風腳……而各位讀者如果喺葵芳嗰間機舖見過有人用哩個亞隆挑戰人，而到ROUND 3時至突然用瞬獄殺了結對手嘅，嗰個多數係我嚟㗎嘞！

（醒覺殺意之波動嘅指令魔人）

連載第二回　輝哥~~語錄~~教室　輝哥直傳！黐地字閱讀法

設備：P5-90電腦一部、32MB記憶體、WIN95中文版、PHOTOSHOP 3.05、HP 3P掃描機一部、1.2GB硬碟；總值逾2萬元。
步驟：開啟PHOTOSHOP，將上期編者話放入掃描機，以1200DPI縮小至30%掃描，然後在PHOTOSHOP以1：1模式閱讀。
SHORT-CUT：去鴨記買個平價放大鏡，唔駛100蚊！



西曆1995年，香港遊戲界發生史無前例的大災難，多款次世代機湧現。這次災難引發了都市規模經濟的澎脹，激發內戰及民族紛爭，一半以上年青人頓時淪為機迷。人們把這次災難稱之為「SECOND IMPACT」。

為了應付這次災難所帶來的影響，超常理國際有限集合體「GPM」成立。

GPM花了2年時間、耗用了超家庭預算規模的經費，開發對遊戲迷泛用型攻略雙周刊物《遊戲誌》，並透過秘密組織，挑選18歲以上的適格者作為編輯，捱更抵夜、通宵達旦，以饗機迷。

如今，GPM正找尋第八適格者，凡有志投身本組織，獻上無限創意，攻略心得者均有被取錄機會，應選者需對電視遊戲行業有一定程度了解，具備一定程度閱讀日本語文之能力，中文程度良好，與市場同調率正常。有意者請撰寫一份約800字有關任何一隻最近推出遊戲的玩法介紹，連同個人履歷，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 GPM組織」收。經初步考核後，本組織將個別聯絡各應選者進行同調測試。

EPISODE Z 第八之適格者 EIGHTH CHILDREN